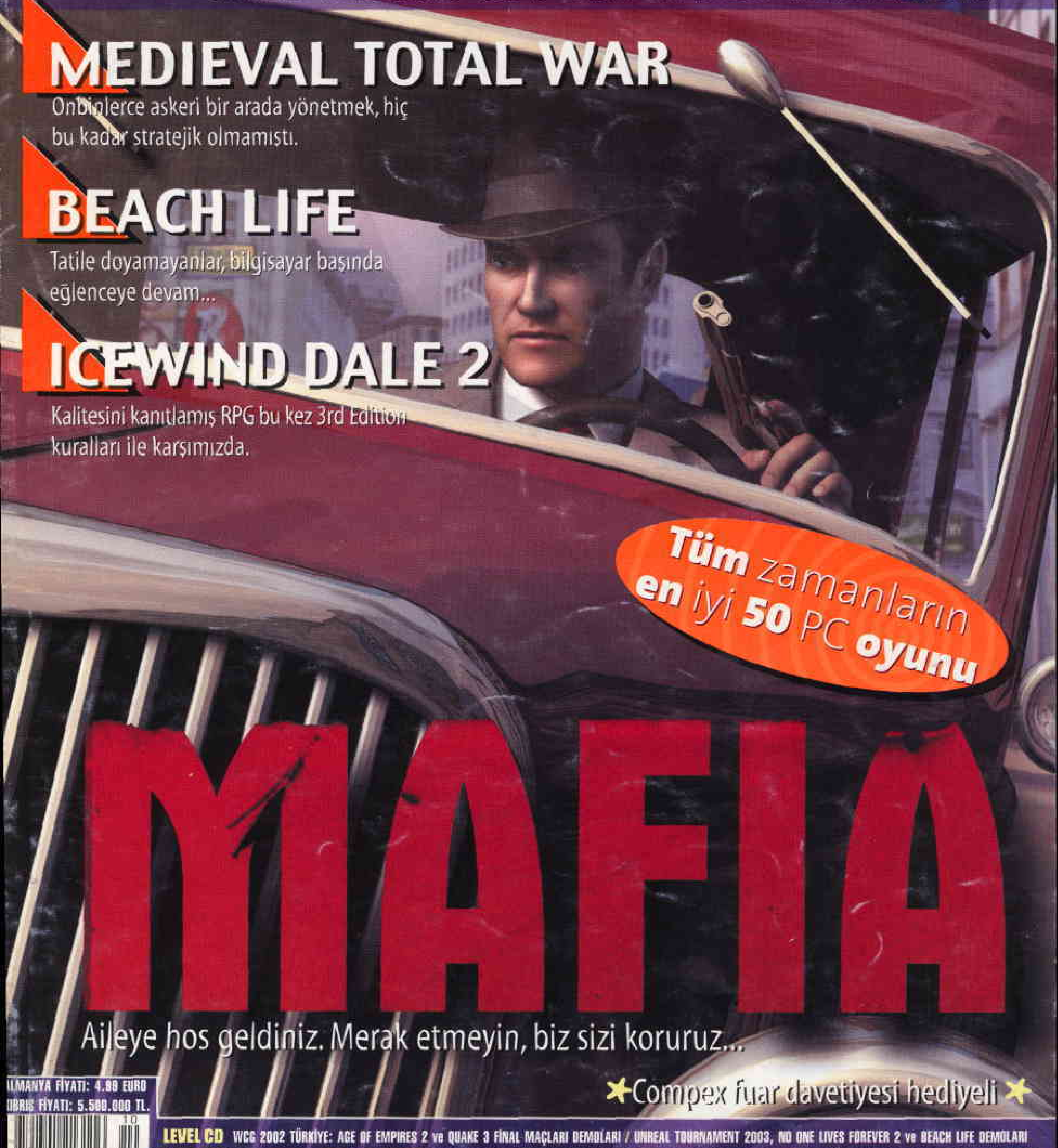
Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisi

LEVEL

EKİM 2002 • www.level.com.tr • 2002 - 10 • 1/12440 • ISSN 1301-2134 • 4.500.000 TL (KDV DAHİL)



MEDIEVAL TOTAL WAR

Onbinlerce askeri bir arada yönetmek, hiç bu kadar stratejik olmamıştı.

BEACH LIFE

Tatile doyamayanlar, bilgisayar başında eğlenceye devam...

ICEWIND DALE 2

Kalitesini kanıtlamış RPG bu kez 3rd Edition kuralları ile karşımızda.

Tüm zamanların **en** iyi **50** PC **oyunu**

MAFIA

Aileye hoş geldiniz. Merak etmeyin, biz sizi koruruz...

ALMANYA FİYATI: 4.99 EURO
KIBRIS FİYATI: 5.500.000 TL.

★ Compex fuar davetiyesi hediyeli ★

LEVEL CD WCG 2002 TÜRKİYE: AGE OF EMPIRES 2 ve QUAKE 3 FİNAL MAÇLARI DEMOLARI / UNREAL TOURNAMENT 2003, NO ONE LIVES FOREVER 2 ve BEACH LIFE DEMOLARI
İLK BAKIŞ SHADOWBANE **PC İNCELEME** PRINCE OF QIN / MADDEN NFL 2003 / AGE OF SAIL 2: PRIVATEERS' BOUNTY / BEACH LIFE / DINO CRISIS 2 / CELTIC KINGS / LARGO WINCH / STEALTH COMBAT **PLAYSTATION 2** ISS 2 / TEKKEN 4 / SUNNY GARCIA SURFING / SPACE CHANNEL 5 **STRATEJİ USTASI** MAFIA / ICEWIND DALE 2

Bir hayat

Hayata şans vermemek. Bu çoğu insanın düştüğü bir hata. İçlerine kapanık, kendilerini diğerlerinden esirgeyerek yaşıyorlar. Bir nevi koruma mekanizması bu. Bellerine bir ip bağlayıp, yaşadıkları acıları, yaptıkları hataları arkalarından sürüklüyorlar ve sık sık geriye bakıp kontrol ediyorlar; hataları ve acıları onları takip ediyor mu diye. Evet, onlar hep orada olacak, siz istediğiniz sürece.

Ve ne olur biliyor musunuz? Bu insanlara neden mutsuz, içlerine kapanık oldukları sorulduğunda hep aynı cevabı alırsınız: "Dünya kahpedir, insana acımaz. Ve insanlar nankördür, sırtınızı döndüğünüz ilk anda arkadan bıçaklar." Doğrudur, ama bir yere kadar. Dünyaya elinizi uzatmazsanız, o da sizi tutamaz. İnsanlara güvenmezseniz, onlar da size güvenmez. Ve gerçek anlamda yaşamayı denemezseniz, sadece ölümü beklersiniz.

Hiç dener mi bu insanlar, insana gülümseyerek "Merhaba, nasılsın dostum" diyemezler. Korkarlar çünkü, "memnun" olarak zayıflık göstereceklerinden. Hep bir şeyler kurarlar kafalarında, zengindir iç dünyaları. Ama kime ne fayda gelir zihinlerinde hapsettikleri bu düşüncelerden? Ve sevgiyi, sadece kendilerine saklarlar... "Seni seviyorum" diyebilmek onlar için en büyük korkudur, reddedilme, değersizleşmeyle özdeşleşmiştir bu ilk adım. En güzel şiirlerini ıssız bir vadide haykırarak okuyan şairin eline ne geçebilir? Belki sadece hafif bir yankı, hepsi o.

Peki bunun sizinle ilgisi ne? Bizimle ilgisi? Bunu söyleme ihtiyacındayım, çünkü tanıdığım birçok insan var insanlara ve hayata bir şans vermektense minik kaçışlarda yaşamayı tercih eden. Ve adım gibi eminim, birçoğunuz da öylesiniz. Ben de bir zamanlar öyleydim. Bizim minik kaçışımız, biricik dostumuz olan bilgisayarımıza. İyidir bilgisayarlar, sizi kırmaz, size bağırmaz, arkanızdan bin türlü fırıldak çevirmez bilgisayarlar. Her zaman söylediğim bir sözdür bu: "Bilgisayar ve oyunları, hayatın pisliklerinden kaçmanın en masum yoludur". Ama sakın yanlış anlamayın, kaçmamız gereken hayatın pislikleri, hayatın kendisi değil. Gülmeyi bildiğinizde, yaşam da size güler. İnsanlara güvendiğinizde, güvenlerini kazanırsınız. Sevmeyi bildiğinizde sevilmeyi hak edersiniz.

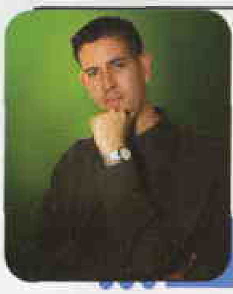
Arada sırada kaldırın cam kutunuzdan kafanızı. İnsanlarla paylaşın. Maddi hiçbir şeyinizden bahsetmiyorum. Fikirlerinize, dostluğunuza, sevginize en az sizin onlarınkine olduğunuz kadar muhtaç olan insanlar var. Ve kendi adıma konuşuyorum, hiçbir bilgisayar oyunu, dostça bir sohbetin yerini tutamaz; yeni bir şeyler öğrenmek ve etrafımdakilere de öğretmek hiçbir bilgisayar oyunuyla kıyaslanamaz benim için. İnsan, diğerlerini tutup bir üst seviyeye çektikçe kendi değerini anlar ve arttırır.

Siz siz olun, sanki ikinci bir hayatı olacakmışçasına yaşayanlardan olmayın.

Sinan Akkol
Genel Yayın Yönetmeni

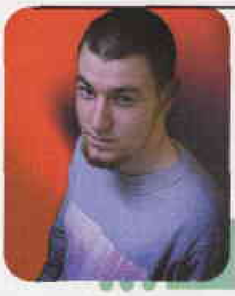
editörlerin gizli hayatı

1- Taşınıyormuşsunuz. Nasıl bir hissiyat içindesin?
2- En son ne okudun? Veya bu soruları yazan hırt saçmalıyor mu?
3- En İyi 50 PC oyunu seçtiniz tamam da, sana göre en iyi oyunu sorsak?



Sinan

1- Tebdil-i mekanda hayır vardır demiş atalarımız. 3 yıl aynı yerde kalmak pek bana göre değil, çabuk sıkılırım zira her tür ortamdan. Yine de, pek güzel günlerimiz geçti bu ofiste be! Ofisi değil de, o günleri özleyeceğim. Hemen yeni anılar edinmeli yeni ofiste!
2- En son, Ekim sayısının tashih edilecek sayfalarını okudum. Sonra, tashih edilecek sayfalar geldi. Ardından yine... Tashih oldum burada, diğerleri uyurken...
3- Sadece PC oyunu seçmek zorunda mıyım? Amstrad'daki Ikari Warriors, neden diyecek olursanız da, şahsıma ait ilk oyundu diyerek onu diğerlerinden ayırır, biraz da kayırırım haklı olarak.



Fırat

1- Fırkk... Yıllardan sonra (ben geleli 8 ay oldu ama olsun) bu izbe yerden kurtulduğumuz için çok mesudum. Yeni yerimizde her şey çok farklı olacak. Bir adet klimamız bile olacak. Artık yaz aylarını su birikintisi olarak geçirmeyeceğiz. Daha fazla yazamayacağım, çok duygulandım. Fırk...
2- Dino Crisis 2'deki; `Burada bir şey buldum, almak ister misin?`, `Bak burada da bir şey var, alsana!` ve `Bir dinazor seni yedi, bu sağlık pakedini kullanmak istiyor musun?` gibi metinleri okudum. Bunun dışında envai çeşit gazete okudum ettim.
3- Sanırım bende en çok iz bırakan oyun Quake oldu. Bunun dışında; Dark Earth, Doom, Prince of Persia, Thief ve Sanitarium gibi oyunlar da birinciliği Quake'le paylaşabilir.



Tuğbek

1- "Çayelinden öteyi giderum yali yali giderum yalı yali giderum yali" ile "Where I put my head is home! Hehey..." arasında gidip geliyoruz valla. Önemli olan dostluk ofisin ne önemi var demek istiyor insan ama Kasımpaşa'nın bu en sıcak odasından kaçarken pek mümkün değil.
2- En son Amin Malouf'un Semerkant'ını okudum. Ömer Hayyam zaten idollerim arasındadır, bir de Haşhaşilerin hikayesi falanda girince içine, gömüldüm kaldım.
3- Sorma bence. Yani Counter-Strike desem Civilization'ın hakkı kalır, Civilization desem Defender of The Crown'ın başı kel mi? Sonra Commando'yu ne yapıcaz? Zamanında 5.000 lira saymıştım o oyuna.



Emin

1- İyi oldu iyi, Adana'dan Kasımpaşa uzak oluyordu zaten. Efendim? Yeni yer daha mı uzak?!!
2- Denizler Altında 20000 Fersah okumuştum 8-9 sene önce. Cem Yılmaz karikatürlerini saymazsınız herhalde?
3- GTA3,Gran Turismo, Pro Evolution bir yana, Street Fighter bir yana. İnsan bir oyunun her yeni çıkan versiyonunda Ken görmekten sıkılmaz mı, sıkılmıyorum işte...

starskyandhutch

EMPIRE INTERACTIVE

1970'li yılların sevilen polisiye dizisi Starsky and Hutch'ın oyunu yapılıyor (yaşı tutan Level okurları kesinlikle hatırlayacaktır). Oyunun konusu diziyle hemen hemen aynı. Starsky ve Hutch adlarındaki iki karakter; soyguncuları ve şehirdeki diğer suçluları yakalamaya çalışıyor. Starsky and Hutch tam bir aksiyon-shooter oyunu olacak. Oyunda dizideki Zebra3 adlı arabanıza atlayarak suçluları alt etmeye çalışacaksınız. Bunu yaparken bir yandan arabanızı kullanacak ve diğer yandan da suçlulara ateş edeceksiniz (Interstate 76'ya da çok benziyor), ancak Starsky and Hutch'da GTA'da olduğu kadar serbestlik yok. Yalnızca, oyunun başında görevler verilecek ve bunları tamamlamaya çalışacaksınız. Empire Interactive'in asıl yapmak istediği şeyse, dizinin ve 70'li yılların atmosferini tam anlamıyla oyuna yansıtabilmek. Bunun için oyunda bulunan 19 bölümün tamamı, diziyle paralel olacak. Yani oyunda, diziyi hatırlatacak çok fazla şey var. Starsky ve Hutch arasındaki komik diyaloglar da buna dahil. Oyunun grafikleri de yine 70'li yılları yansıtacak şekilde tasarlanıyor. Binalardan insanlara, arabalardan yollara kadar her şey, oyuncuya 70'li yılları hissettirecek. Buna rağmen sistemi zorlamamak için kaplamalar kaliteli, ama çok fazla detaylı olmayacak. Oyunda bir de kokpit kameranız bulunacak. Starsky and Hutch'daki şehir ise oldukça geniş olacak. Dolayısıyla suçlularla uzun kovalamacalar yaşayacaksınız. Kullanacağınız silahlarsa molotof kokteylinden el bombasına kadar değişecek. Starsky ve Hutch ile yeni bir maceraya çıkmak için bu yılın sonlarına kadar beklemeniz gerekiyor.







totalimmersionracing

EMPIRE INTERACTIVE

Son zamanlardaki bir-iki Formula 1 oyununu saymazsak, uzun zamandır gerçekçi bir yarış oyunu oynayamıyoruz. Total Immersion Racing (TIR) ise bu alandaki açığı kapatabilir. Razorworks'un geliştirdiği Total Immersion Racing'de GT arabalarıyla yarışacaksınız. Oyunda kimle yarışacağınızı kendiniz belirleyebileceksiniz ve her yarışçının ayrı ayrı özellikleri olacak. TIR'da toplam sekiz adet yolunuz bulunacak. Bu yolların beşi gerçek pistlerden birebir olarak alınıyor. Diğer yolları ise Razorworks tasarlıyor. Oyunda toplam 18 lisanslı GT arabası bulunacak ve bu arabaların tasarımı gerçekleriyle aynı olacak. Bunun yanında arabalar hasar alabilecek ve bu hasarlar oynanışa da etki edecek. Razorworks firmasının TIR'da en çok ağırlık verdiği konuysa yapay zekâ. Belki bir araba yarışında yapay zekânın çok iyi olması çok fazla dikkat çekmeyebilir, ancak TIR'da çok orjinal bir sistem kullanılıyor. Diyelim ki iki tur önce yanınızdan geçen beş numaralı arabayı sıkıştırdınız ve onun önüne geçtiniz. Bir veya birkaç tur sonra beş numara sizi yakaladığı zaman, ona yaptığınız hareketi hatırlıyor ve aynı şekilde o da sizi sıkıştırmaya çalışıyor. Bunu yaparken spin atabilir, ama o çok hırslı. İşte TIR'da kullanılan yapay zekâ... Diğer bir anlamda bu olaya `bilgisayarın kin tutması` da diyebilirsiniz.





Oyunda hava şartları da olacak, ancak hava şartları dinamik olarak oyuna yansıtılmayacak. Yani oyun içinde yağmurun kesilmesi ve bir anda yağmaya başlaması gibi bir durum yok. Oyunda çok detaylı bir de kokpit kameranız bulunacak. Ayrıca oyunun çok zor olacağı da elimizde olan bilgiler arasında. Total Immersion Racing'in Kasım ayı sularında piyasada olmasını bekliyoruz.

SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

AH YUNANİSTAN VAH YUNANİSTAN!

Yunanistan'da paralı kumar makineleri ile bilgisayar oyunları arasındaki farkı ayıramayan bazı yetkili (!) kişiler tüm bilgisayar oyunlarını yasakladı. Şimdi Yunan mahkemeleri, müşterilerine online olarak Counter-Strike ve satranç oynattıkları için haklarında hapis istemiyle yargılanan birkaç Internet kafe sahibini beraat ettirdi. Kafe sahipleri hiçbir ceza ödemeden evlerinin yolunu tutarken, kanunların pratikte uygulanamayacağı kanıtlamış oldu. Görüyorsunuz ya, bilgi toplumu hakkında bilgisiz olanlar ve çağı yakalayamayanlar, ülkesini nasıl durumlara düşürüyor. Üzülme komşu, geçmiş olsun!

RED FACTION II YOLDA...

Volition, Red Faction II'nin yapımına başladıklarını duyurdu. İlk olarak PS2 için piyasaya çıkacak olan Red Faction II'de yapay zekâya daha fazla ağırlık veriliyor. Bunun yanı sıra, Red Faction'da bulunan Geo-Mod teknolojisi de geliştiriliyor (duvarların ve zeminlerin parçalanması). Oyun ayrıca, Team Bagman ve Regime gibi ilginç multiplayer mod'ları da içerecek.

MORROWIND'E EK PAKET!

Elderscrolls III: Morrowind fanatikleri için çok iyi bir haberimiz var. Oyuna, yeni senaryosu ile birlikte Tribunal adında bir ek paket geliyor. Ek pakette; yeni silahlar, zırhlar, devasa zindanlar ve yeni büyüler bulunuyor. Tribunal'da ayrıca, daha gelişmiş bir journal ve harita sistemi var. Fakat asıl bomba senaryoda... Kötü bir Tiran'ın egemenliğindeki şehirlere gideceğiz. Ayrıca oyundaki diğer iki Tanrı-kral Almalexia ve Sotha Sil ile karşılaşacağız. Morrowind'in devasa başkenti Mournhold ise görevlerimizin asıl üssü olacak. Yeni şehirleri de beraberinde getirecek olan paket önümüzdeki aylarda hazır...

FINAL SCORE

Duke Nukem: Manhattan Project'i yapan grup şimdi de yeni bir proje ile yolda... Final Score adlı oyunda; bir grup mücevher hırsızı, banka ve zırhlı araba soyguncusu gibi tipleri emrimizin altına alacağız ve bunlarla takım halinde çalışacağız. Macera filmlerine konu olan soyguncu takımlarını kurarken kendi alanında uzman kişileri bir araya getireceğiz ve planları yapacağız. Oyunda delilleri yok etmek için polis merkezi basmak veya birini hapisten kaçırmak gibi önceden planlanmış görevler de olacak. Strateji ve aksiyon sevenle-

midway | MITHIS GAMES

Mithis Games, Macaristan'lı bir oyun geliştiricisi ve Midway, Mithis'in ilk oyun girişimi, ancak anlaşılan o ki, firma daha ilk oyununda bir artçı şoka sebebiyet verecek. Midway, nereden bakarsanız bakın, İkinci Dünya Savaşı konulu diğer oyunlardan oldukça farklı bir çizgide ilerliyor. Oyun tamamen 3D olarak tasarlanan aksiyon ağırlıklı bir taktik-strateji. Mithis'in Midway'de odaklandığı şey, çok gerçekçi grafikler ve basit bir oynanış. Oyunun klasik taktik-stratejilerden ayrıldığı yer ise, deniz ve hava savaşları. Midway'in neredeyse yüzde doksanı suda ve havada geçecek. Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nda kullanılan; uçaklara, gemilere ve denizaltılara yer veriliyor. Bunlar arasında, gemilerden USS Fletcher, DD 445; uçaklardan ise Japon'ların efsanesi Zero bulunuyor. Tabii ki bu saydıklarımız oyunda bulunacak olan savaş araçlarının ufak bir kısmı. Bunlarla birlikte oyunda tam 40 adet; uçak, savaş gemisi ve deniz altı bulunacak (oyundaki savaş araçlarının birçoğu gerçek, ancak az da olsa hayali araçlara da yer verilecek). Bu araçların tamamı, ekipmanlarına kadar gerçekleriyle birebir olarak aynı olacak. Bunun yanında, oyundaki olaylar da yine İkinci Dünya Savaşı'ndan, yani gerçek tarihten alınmış. Haliyle, oyunu oynarken kendinizi tarihi bir belgesel izliyormuş gibi hissedeceksiniz. Midway'in oynanışı ise çok kapsamlı hazırlanıyor. Yapımcı Mithis, Midway'de çok basit, ancak bir o kadar da gerçekçi bir kontrol sistemi kullandıklarını belirtiyor. Savaşları kazanmak için farklı ve şaşırtıcı taktikler uygulamanız gerekecek. Diğer







RTS'lerdeki gibi birimlerinizi gruplar halinde de kontrol edebileceksiniz. Gelelim oyunun bir diğer ilginç yanına... Midway, aynı zamanda RPG materyalleri de içeriyor. Gemideki kadronuzda, subaylar ve kaptanlar bulunacak. Ve kaptanlarınız zamanla amiralliğe terfi edebilecekler. Sadece kaptanlarınızın değil, tayfanızdaki herkesin savaştıkça yetenekleri gelişecek. Oyunda; Amerika, İngiltere, Almanya ve Japonya arasından istediğiniz bir tarafı seçebileceksiniz.
Midway'in grafikleriyse gerçekten çok etkileyici. Çok gerçekçi su efektleri, detaylı gemi-uçak modellemeleri ve inanılmaz patlama efektleri sağlıyor. Sudaki ve havadaki savaş sahneleri sinematik bir şekilde hazırlanıyor. Oynanışı etkileyen fırtına ve yağmur gibi hava efektlerini de unutmayalım. Midway'de 100'den fazla silah-ekipman ve 20'den fazla campaign bulunacak. Oyun aynı zamanda Internet ve LAN bağlantısıyla da oynanabilecek. Son zamanlardaki en etkileyici ve en farklı taktik-strateji-aksiyon oyununa 1 Eylül 2003'de `Merhaba` diyebilirsiniz.

nina:agentchronicles | LEMON INTERACTIVE

Yeni bir firma olan Lemon Interactive'den; Nina: Agent Chronicles adında ilginç bir FPS oyunu geliyor. Nina: Agent Chronicles'da, Nina adında bir gizli ajanı kontrol edeceksiniz. Oyun kendi içinde birkaç bölüme ayrılıyor. Bu bölümlerin her biri ayrı ayrı zaman dilimlerinde piyasaya sürülecek. Bir bölümü bitirdikten sonra oyunun diğer bölümünü satın alacaksınız. Lemon Interactive'in bunu yapmaktaki amacıysa, oyunun bir kitaba veya çizgi romana benzemesini sağlamak. Nina: Agent Chronicles'da, Orta Doğu ve Güney Amerika gibi çok fazla yerde bulunacaksınız. Oyunda ayrıca çözmeniz gereken bulmacalar da olacak. Bu da oyunun adventure ile FPS karışımı olduğu anlamına geliyor. Lemon Interactive'den Maciej Miasik, oyunda en fazla dikkat ettiğiklen şeyin gerçekçilik olduğunu belirtiyor ve 50 kilo ağırlığındaki 12 parça silahı aynı anda taşıyabildiğiniz oyunları çok saçma buluyor. Nina: Agent Chronicles'da da, shotgun gibi basit ve sıradan silahlar bulunacak. Nina bu silahlardan en fazla 4 adetini yanında taşıyabilecek, ancak oyun içinde silah değişimi yapabilecek. Nina: Agent Chronicles için şimdilik kesin bir çıkış tarihi verilmiyor.





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER

ri ekrana bağlayacak gibi görünen oyunun dağıtıcısıysa şu anda belli değil.

VIETNAM AIR WAR

Microsoft Combat Flight Simulator için yeni bir ek görev paketi geliyor. Vietnam semalarında uçmak istiyorsanız bu paketi mutlaka almalısınız. Pakette; kullanabileceğiniz 40 uçak, yeni alanlar, iki yeni üs ve USS Enterprise uçak gemisi var. İşte uçaklardan bazıları: USAF, A-1H Skyraider, AC-119G Shadow, F-4E Phantom II, 0-1F Bird Dog, UH-1C Huey, US Navy, A-1J Skyraider, A-4C Skyhawk ve A-6A Intruder...

SEARCH AND RESCUE 4

En iyi arama kurtarma simulasyonu olan (zaten başka yok ki) Search and Rescue serisinin bir yenisi daha yapılıyor. Bu defa oyunda yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Oyunda kaza geçirmiş insanları helikopterle kurtarmaya çalışacaksınız.

RACE TRACK UNLIMITED

Yeni bir firma olan Westka Interactive'den bir sim oyunu geliyor. Race Track Unlimited'da Formula 1 yarışları için farklı farklı yollar tasarlayacaksınız. Bunun yanında seyirciler için de gereken sosyal imkanları sağlamanız gerekecek. Westka Interactive'da Incubation ve Settlers oyunlarını yapan kadrodan birçok kişi bulunuyor. Oyunda yeni bir grafik motoru kullanılıyor. Birimler ve çevre çok ayrıntılı tasarlanıyor.

MECH WARRIOR 4: MERCENARIES

Microsoft, Mech Warrior 4: Mercenaries'in sitesini yayınladı. Sitede; oyundan yeni screenshot'lar ve haberler bulunuyor. Siteye gitmek için www.microsoft.com/games/mw4mercs adresini kullanabilirsiniz.

PRIVATE DANCER!

Yepyeni ve çok ilginç bir kumar oyunu geliyor. Kaboom Studios'un geliştirdiği Private Dancer'da Blackjack ve poker gibi oyunlar oynayarak ve bunları kazanarak, farklı farklı kızların dans şovlarını izleyebileceksiniz. Bu arada, şu an itibariyle Counter-Strike oynamakta olan Burak, Private Dancer'ın ekran görüntülerini farkedince `Heyooo! Heyoooo!` dedi. Korcan bir, bu iki! (tamam belki ben de dedim ama tek `o` ile dedim)

INTEL PENTIUM 4 ROADSHOW

3 Eylül'de Cebit Eurasia'da başladığımız Intel Pentium

o.r.b. | STRATEGY FIRST

Strategy First'ten bir strateji oyunu daha geliyor O.R.B., Homeworld'e benzeyen çok kapsamlı bir uzay stratejisi. Hemen belirtmeliyim, Strategy First'te çalışanların neredeyse tamamı Wing Commander fanatiğiymiş! Ve bu fanatikliklerinin ufak bir kısmını da O.R.B.'a yansıtmaktan çekinmiyorlar. O.R.B.'un Homeworld'den en önemli farklarından biri uzayda devasa bir araziye sahip olmanız. Bu arazi aynı zamanda dinamik bir yapıya sahip olacak. Yani alınan darbelerle çevredeki objeler parçalanacak. Bunun yanında yine Homeworld'de olmayan güneş sistemi ve göktaşları da O.R.B.'da bulunacak.

Strategy First, oynanışa da çok farklı bir boyut getirmeye hazırlanıyor. Bunun için ilk olarak, kaynak bulma ve benzeri işlerin bir kısmını bilgisayarın kontrol etmesini sağlıyorlar. Bu şekilde oyunu oynarken savaşlara daha fazla ağırlık vereceksiniz. Ayrıca O.R.B.'da başarılı olmak için, teknoloji ağacının nasıl işlediğini veya hangi birimin daha çok işe yaradığını iyi bilmenize gerek yok. Zira oyunun asıl çarpıcı yanı savaşları... Bunların yanında, son zamanlarda yapılan hemen hemen her strateji oyununda olduğu gibi, birimlerinizin yetenekleri zamanla gelişecek. Oyunda savaş gemilerinin yanında nakliyat gemilerini de kullanacaksınız. Oyunun arabirimi ve kontrol sistemi ise oldukça basit tasarlanıyor. O.R.B.'daki campaign'ler de sıradan ve sıkıcı bir şekilde olmayacak. Her campaign çok farklı ve akıllıca hazırlanıyor. Oyunda gerçek bir fizik motoru kullanılacak. Bu da gemilerin hareketlerinin ve parçalanma efektlerinin çok gerçekçi olmasını sağlayacak. O.R.B.'un multiplayer mod'uysa farklı farklı şekillerde oynanabilecek. Firmanın planları arasında, oyun çıktıktan kısa bir zaman sonra birkaç mod yayınlamak da var. Oyunun şu anda senaryoları tamamlanmış durumda. Test aşaması bittikten sonra ise Kasım ayının ortalarında O.R.B. piyasada olacak.





rallisportchallenge | DIGITAL ILLUSIONS

Ralli oyunlarını seviyorsanız ve uzun zamandır sağlam bir ralli oyunu oynayamıyorsanız iyi bir haberimiz var: Digital Illusions'dan yeni bir ralli oyunu geliyor. Rallisport Challenge'da klasik ralli oyunlarında pek rastlamadığımız birkaç şey bulunuyor. Mesela, Rallisport Challenge'da, diğer ralli oyunlarında bulunmayan; Circuit ve Ice Racing gibi 4 farklı oyun tarzı olacak. Circuit'da bir arenada devamlı olarak tur atacaksınız. Ice Racing'de ise doğal koşullara karşı savaşacaksınız. Career mod'unda, yeni yollar ve yeni arabalar açmak için sadece klasik rallide değil, diğer rallilerde de başarılı olmanız gerekecek. Oyunda; aksiyon, arcade ve simulasyon bir arada olacak. Arabanızın ayarlarını istediğiniz gibi değiştirebileceksiniz ve bunun için çok fazla seçenek bulunacak. Rallisport Challenge'da ayrıca gerçekçi bir fizik modellemesi kullanılıyor. Haliyle, arabanızın aldığı hasarlar dışarıdan bakınca farkedilebilecek. Ayrıca hasar modellemesi oynanışı da direk olarak etkileyecek. Oyunda 29 farklı araç bulunacak ve her araç; motor performansı, yol tutuşu veya hızıyla birbirinden ayrılacak. Oyunun yapay zekâsının çok gerçekçi olması için de çalışmalar devam ediyor.



freedom:thebattleforlibertyisland | IO INTERACTIVE

Hitman'in yapımcısı IO Interactive, şu sıralar yeni bir third-person action-adventure oyunu için çalışıyor. IO Interactive, Freedom: The Battle for Liberty Island'ı tasarlarken; Braveheart, The Patriot ve Die Hard Trilogy gibi farklı farklı filmlerden esinlendiklerini belirtiyor. Oyun oldukça serbest bir şekilde hazırlanıyor. Mesela sokaklarda dolaşan Sovyet askerlerinden silah çalabileceksiniz, ancak oyuna yalnızca molotof kokteyliyle başlayacaksınız. Oyunun ilerleyen aşamalarında sniper rifle ve benzeri ağır silahları kullanabileceksiniz.

Freedom'da isyan çıkarmaya çalışan bir grubu kontrol edeceksiniz. Oyun RPG ve strateji materyalleri de içerecek. Buna karşın oyunda aksiyona ağırlık verilecek. Freedom'ın çıkış tarihiyse şu anda belli değil. Belli olur olmaz bunu size duman yoluyla bildireceğiz (biraz geri kalmışız ama olsun).





SICAK HABER SICAK HABER SICAK HABER SICAK HA

4 Roadshow tüm hızıyla devam ediyor. Intel tarafından 2.8GHz işlemcilerin tanıtımı amacıyla gerçekleştirilen Colin McRae 2.0 turnuvasının son durağına geldik. Şimdiye kadar 3 kendine güvenen rallici zorlu yarışlar sonucunda ödüllerini kazandı. Siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda ise İzmir birincisi yeni bilgisayarını kullanmanın sevinci içinde olacak.

Cebit Eurasia fuarında yaklaşık 1000 kişinin katılımıyla gerçekleşen yarışlarda altı günün en iyi derecesini yapan Şafak Doğu bir adet DVD Player'ın sahibi oldu. Oldukça yoğun geçen fuar süresince başımızı en çok ağrıtan şey Beylikdüzü halkının bitmek tükenmek bilmeyen tekrar oynama istekleriydi. Standın üzerinde duran Fiat Palio Ralli aracı içinde oyun oynanması oldukça ilgi çekti. Eurasia'da geçen 6 gün hem asıl Roadshow için bir deneme niteliği taşıyordu, hem de "Colin McRae benim abimdir!" diyenleri keşfetmek için bir fırsat yaratmıştı. Beylikdüzü'nde iddiasını ortaya koyan arkadaşların çoğu Ümraniye Carrefour'da da hediye kazanmak için hazır bulundular. Bu sayede İstanbul finali dillere destan bir final oldu. United Kingdom haritasında 3 tur üzerinden yapılan finalde 4 finalistin ilk 3'ü bütün yarış boyunca dip dibe gittiler. Birinci giden yarışmacı son virajda takla atıp, ikinci yarışmacı da ona takılınca kazanan İbrahim Koçak oldu.

Daha sakin geçen Ankara etabında da İstanbul'dan iddialı isimler gördük. Kazanan Ankara'dan Cengizhan Yenerim oldu. Yine şanssız olanlar İzmir için söz verdiler. İzmir finalinin en zorlu final olmasını bekliyoruz. Turnuvanın yarış kısımlarından başka ufak tefek eğlenceli anları da yok değildi. Örneğin Intel'in yarışmacılara hediye olarak dağıttığı sırtında "4" yazan mavi t-shirtler zaman zaman olay yarattı. "Abi bunun 4 yazmayanı yok mu?", "Abi bunun 5 yazanı yok mu?", "Şort var mı?" veya "Araba kaça?" gibi soruların arasında acı kahkahalar attık.

HOTSHOTS



■ **FIFA 2003:** FIFA 2003'ten yeni bir screenshot... Doğal olarak, FIFA 2003'teki en çarpıcı yenilik grafikler... Bunun yanında yapay zekâ da geliştiriliyor. Mesela rakip takım 80. dakikada 1-0 galipse geriye çekilecek ve bu da gol atmanızı zorlaştıracak.



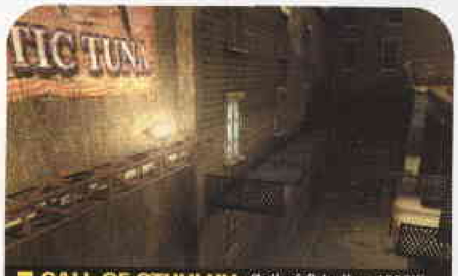
■ **C&C: GENERALS:** Bu screenshot'a yakından bakın. Renegade motoruyla tamamen baştan yapılan C&C: Generals'ın, şimdiye kadar yapılan en iyi grafikli 3D strateji oyunu olacağı daha şimdiden belli.



■ **SILENT HILL 2:** PlayStation 2'nin en iyi korku-adventure oyunu olan Silent Hill 2, en sonunda PC'ye de yapılıyor. Oyunun grafikleri PS2 versiyonundan daha iyi olacak. Bunun dışında oyun PlayStation 2'den birebir olarak PC'ye aktarılıyor.



■ **CULTURES 3:** Cultures geri geliyor! Minik köylülerin yeni macerasında; yeni ırklar, daha detaylı grafikler ve yepyeni bir arabirim olacak.



■ **CALL OF CTHULHU:** Call of Cthulhu, 1920'li yıllarda geçen Nocturne ve Resident Evil benzeri bir korku-FPS. Oyunun birçok yerinde Thief'teki gibi sessiz olmanız gerekecek. Unutmadan, Call of Cthulhu yeni bir grafik motoru kullanılıyor.

harbringer

SILVERBACK ENTERTAINMENT

Karanlık zindanlarda devamlı sandık kırıp ganimet topladığınız RPG oyunlarından sıkıldıysanız, Harbringer sizin için geliyor. Harbringer için `Bilimkurgu RPG` tanımlamasını yapabiliriz. Dolayısıyla oyun gelecekte geçiyor. Oyunda 3 farklı karakter seçebileceksiniz. Bu karakterler; Culibine (kadın yaratıkmış), Human (insanmış) ve Gladiator (robotmuş). Oyundaki her karakterin özellikleri birbirinden tamamen farklı olacak. Hatta, karakterlerin sağlık paketleri bile ayrı olacak. Yani Culibine'nin kullandığı paketi Gladiator kullanamayacak (aferin evladım, mikrop kapar yoksa). Oyunun kurgusuysa çok sağlam olacak. Olayları önceden tahmin edemeyeceksiniz ve oyunu farklı yollardan bitirebileceksiniz. Harbringer'ın karakter geliştirme kısmıysa Dungeon Siege ile benzer olacak. Oyunda ayrıca yolunuzu kaybetmemeniz için ufak bir haritanız da olacak. Kontrollerse tamamen mouse'le sağlacak. Grafik konusuna gelince... Oyunun grafikleri tamamen 2D olarak hazırlanıyor, ancak ortamlar çok detaylı çiziliyor. Harbringer bu ayın sonlarına doğru piyasada...



starcraft:ghost

Blizzard'ın uzun zamandır sır gibi sakladığı oyunu en sonunda açığa çıktı. Yeni oyunun adı Starcraft: Ghost. Tokyo Game Show fuarında sunumu yapılan Starcraft: Ghost, herkesin tahmin ettiği gibi Starcraft'ın ikinci versiyonu değil. Ghost, sadece konsollar için tasarlanan bir taktik-aksiyon oyunu. Evet, oyun PC için piyasaya çıkmayacak. Xbox, PlayStation 2 ve GameCube versiyonları piyasaya sürülecek olan Starcraft: Ghost'un Starcraft'la olan bağlantısıysa, oyunun geçtiği evren. Oyun başından sonuna kadar Starcraft evreninde geçecek. Oyunda Nova adındaki bir dişi Ghost'u kontrol edeceksiniz. Blizzard, Starcraft: Ghost'un şimdiye kadar yapılan aksiyon oyunlarına hiç benzemediğini ve oyunun konsol dünyasında bir devrim gerçekleştireceğini belirtiyor. Bunun nedeniyse, oyunun sadece aksiyona dayalı olmaması. Oyun boyunca iyi bir taktik uygulamanız ve çok dikkatli hareket etmeniz gerekecek. Third Person açısıyla hazırlanan Ghost'ta Starcraft evrenindeki araçları ve silahları kullanabileceksiniz. Bunların yanında haritalar çok kapsamlı olacak. Nova, iple sallanma ve duvara tırmanma gibi birçok farklı hareket yapabilecek. Ayrıca oyunda bulunan power-up'larla devamlı karakterinizi geliştirebileceksiniz. Blizzard, bu oyunun Starcraft evrenine çok farklı bir açıdan yaklaştığını ve dolayısıyla Starcraft fanatikleri için iyi bir şans olduğunu düşünüyor. Blizzard'dan, Starcraft: Ghost'la birlikte Starcraft'ın yeni bir versiyonunun yapılıp yapılmayacağı ile ilgili de bir açıklama geldi. Firma Starcraft II için herhangi bir duyuru yapmadıklarını ve ortada Starcraft II ile ilgili hiçbir şey olmadığını belirtiyor. Evet, Blizzard cephesinden son haberler bu şekilde. Öyle sanıyorum ki, Starcraft'ın devamını bekleyen fanatikleri, Starcraft: Ghost açıklamasından sonra büyük bir hayal kırıklığı yaşadılar. Oyunun PC'ye yapılmayacak olması da oldukça şaşırtıcı. Bakalım Blizzard, gelecek sene PC kullanıcıları ve Starcraft fanatikleri için de bir şeyler yapacak mı?

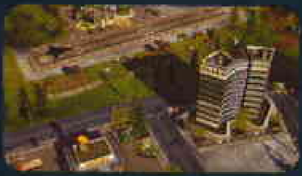






Yükleniyor!

Bu ay birçok yeni oyunun duyurusu yapıldı, ancak duyurusu yapılan oyunların yarısından fazlasının çıkış tarihleri kesin olarak belirtilmedi. Bunların arasında; Cultures 3, Freedom Force 2 ve Star Trek Elite Force II gibi kaliteli oyunlar bulunuyor. Duyurusu yapılan, ancak çıkış tarihleri belli olmayan oyunları da yanlarında 'Yeni!' işaretiyle birlikte listemize ekliyoruz.



1. COMMAND & CONQUER: GENERALS
Gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunlarından biri olan Command & Conquer serisinin devamı Generals'in çıkış tarihi belirlendi! Command & Conquer: Generals, inanılmaz grafiklerle 24 Ocak 2003'te geliyor!



2. COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
En iyi savaş-simulasyon oyunlarından biri olan Combat Flight Simulator serisi; yeni bir grafik motoru, etkileyici multiplayer seçenekleri ve RPG elementleriyle 24 Ekim 2002'de geri geliyor!



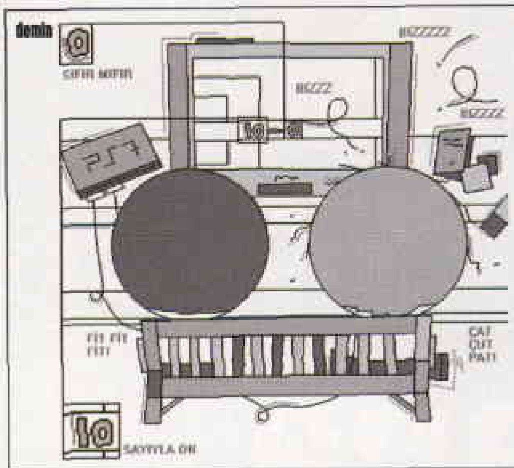
3. THE GLADIATORS
Arxel Tribe firmasından yeni bir bilim-kurgu RPG... 3 farklı sınıf seçebileceğiniz oyunun grafikleri tamamen 3D. The Gladiators, Ekim'in başında piyasada olacak.

Oyun	Tür	Çıkış Tarihi	
007: Nightfire	Aksiyon	15-Kasım-2002	
1914: Great War	Strateji	Belli Değil	Yeni!
Abducted	Aksiyon	Belli Değil	Yeni!
Age of Mythology	Strateji	10-Ekim-2002	
Anarchy Online: Shadowlands	Devasa Online	Belli Değil	Yeni!
Anno 1503 AD	Strateji	7-Şubat-2003	
Another War	RPG	27-Eylül-2002	Üretimde!
AquaNox 2: Revelation	Aksiyon	22-Kasım-2002	
Archangel	RPG	29-Kasım-2002	
Arx Fatalis	RPG	Belli Değil	
Bandits: Phoenix Rising	Aksiyon	25-Ekim-2002	
Battle Realms: Winter of The Wolf	Strateji	31-Ekim-2002	
Beam Breakers	Yarış	Belli Değil	
Black&White 2	Simulasyon	Belli Değil	Yeni!
Blitzkrieg	Strateji	28-Mart-2003	
BloodRayne	Aksiyon	01-Aralık-2002	
Call Sign: Charlie	Taktik FPS	01-Haziran-2003	
Cherr: The Grimm Fate	Devasa Online	01-Mayıs-2003	
Championship Manager 4	Spor	Belli Değil	Yeni!
Chaser	FPS	15-Kasım-2002	
Civilization III: Play the World	Strateji	30-Ekim-2002	
Cold Zero: The Last Stand	Aksiyon	29-Kasım-2002	
Colin McRae Rally 3	Yarış	Belli Değil	
Combat Flight Simulator 3	Simulasyon	24-Ekim-2002	Yeni!
Command & Conquer: Generals	Strateji	24-Ocak-2003	Yeni!
Commandos 3	Strateji	27-Haziran-2003	
Counter-Strike: Condition Zero	FPS	Belli Değil	
Cultures 3	Strateji	Belli Değil	Yeni!
Crouching Tiger, Hidden Dragon Online	Aksiyon	26-Kasım-2004	
Darkfall	Devasa Online	01-Mart-2003	Yeni!
Deadlands	RPG	01-Mayıs-2003	
Delta Force: Black Hawk Down	Taktik FPS	31-Ekim-2002	
Devastation	FPS	29-Kasım-2002	Yeni!
Deus Ex 2: Invisible War	FPS	Belli Değil	Yeni!
DOOM III	FPS	Belli Değil	
Dragon's Lair 3D	Aksiyon	Belli Değil	
Driver 3	Yarış	Belli Değil	
Drome Racers	Yarış	15-Kasım-2002	
Duality	Aksiyon	01-Kasım-2002	
Duke Nukem Forever	FPS	Belli Değil	
Earth and Beyond	Devasa Online	8-Ekim-2002	
Enter The Matrix	Aksiyon	30-Mayıs-2003	
Escape from Alcatraz	Strateji	31-Mart-2004	
Etherlords II	Strateji	Belli Değil	
EVE-Online: The Second Genesis	Devasa Online	26-Ekim-2002	
EverQuest II	Devasa Online	Belli Değil	
EverQuest: Planes of Power	Devasa Online	22-Ekim-2002	
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil	
Far West	Strateji	29-Kasım-2002	
Falcone: Into the Maelstrom	FPS	30-Kasım-2002	
Fellowship of the Ring	RPG	29-Kasım-2002	
Final Fantasy XI	Devasa Online	Belli Değil	
FIFA 2003	EA Sports	1-Kasım-2002	
Freelancer	Simulasyon	Belli Değil	
Freedom Force 2	RPG	Belli Değil	Yeni!
Full Throttle II	Adventure	Belli Değil	
Galleon	Aksiyon	13-Aralık-2002	
Ghost Recon: Island Thunder	Taktik FPS	07-Kasım-2002	Yeni!
Good Cop Bad Cop	Aksiyon	Belli Değil	
Gothic II	RPG	30-Kasım-2002	
Grand Theft Auto: Vice City	Aksiyon	Belli Değil	
Grom	RPG	28-Mart-2003	
Harry Potter: Chamber of Secrets	Aksiyon	8-Kasım-2002	
Hegemonia: Legions of Iron	Strateji	30-Ağustos-2002	
HOMM IV: Gathering Storm	Strateji	21-Ekim-2002	
Heroes of Might & Magic V	Strateji	05-Aralık-2003	
High Heat Baseball 2004	Spor	28-Mart-2003	Yeni!
IGI 2: Covert Strike	Taktik FPS	15-Kasım-2002	
IL-2 Sturmovik: The Forgotten Battles	Simulasyon	14-Kasım-2002	
Imperium Galactica III	Strateji	29-Kasım-2002	
Impossible Creatures	Strateji	01-Ocak-2003	
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	Adventure	02-Ocak-2003	
Industry Giant II: Ek paket	Strateji	29-Kasım 2002	Yeni!
Inquisition	Adventure	29-Kasım-2002	
Iron Storm	FPS	29-Kasım-2002	
Judge Dredd vs Judge Death	FPS	Belli Değil	
Knights of the old Republic	RPG	Belli Değil	
Lionheart	RPG	Belli Değil	
Lock On: Modern Air Combat	Simulasyon	29-Kasım-2002	
Loose Cannon	Aksiyon	01-Kasım-2002	
Mace Griffin Bounty Hunter	FPS	01-Kasım-2002	
Master of Orion 3	Strateji	26-Kasım-2002	
Max Payne 2	Aksiyon	Belli Değil	
MechWarrior 4: Mercenaries	Aksiyon	Belli Değil	
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	Aksiyon	22-Kasım-2002	
Metal Drift	Aksiyon	Belli Değil	
Metal Gear Solid 2: Substance	Aksiyon	Belli Değil	
Myst Online	Adventure	Belli Değil	
Nascar Racing 2003	Yarış	28-Şubat-2003	Yeni!
NBA Live 2003	Spor	22-Kasım-2002	
Need For Speed: Hot Pursuit 2	Yarış	24-Ekim-2002	
New World Order	FPS	18-Ekim-2002	
NHL 2003	Spor	18-Ekim2002	
Nina: Agent Chronicles	Aksiyon	Belli Değil	
No Man's Land	Strateji	01-Mayıs-2003	
O.R.B	Strateji	Belli Değil	
Pillage	Strateji	Belli Değil	
Post Mortem	Adventure	25-Ekim-2002	
Pro Beach Soccer	Spor	29-Kasım-2002	Yeni!
PRO Race Driver (TOCA)	Yarış	08-Kasım-2002	
Project BG&E	Aksiyon	28-Mart-2003	
Psychotoxic	Aksiyon	01-Mart-2003	
Quake IV	FPS	Belli Değil	
Rabid Dogs_	Taktik FPS	28-Mart-2003	
Rallisport Challenge	Yarış	29-Kasım-2002	Yeni!
Rainbow Six: Raven Shield	Taktik FPS	13-Şubat-2003	
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Aksiyon	03-Mart-2003	
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	FPS	Belli Değil	
Rise of Nations	Strateji	28-Mart-2003	
Robin Hood: Defender of the Crown	Strateji	29-Kasım-2002	
Robin Hood: Legend of Sherwood	Taktik FPS	Belli Değil	
Rollercoaster Tycoon II	Strateji	31-Ekim-2002	
Sam & Max 2	Adventure	26-Mart-2004	Yeni!
Savage	Aksiyon	28-Mart-2003	
Sea Dogs II	RPG	Belli Değil	
Shade: Wrath of Angels	Aksiyon	31-Ocak-2003	Yeni!
Shadow of Memories	Adventure	19-Ağustos-2002	
Silent Hill 2	Aksiyon	29-Kasım-2002	
Silent Storm	Taktik FPS	30-Mayıs-2003	
SimCity 4	Strateji	Belli Değil	
Soldiers of Anarchy	Aksiyon	26-Ekim-2002	
Starsky and Hutch	Aksiyon	29-Kasım-2002	Yeni!
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	Strateji	29-Kasım-2002	
Star Trek Elite Force II	FPS	Belli Değil Yeni!	
Strident	FPS	01-Kasım-2002	
Strike Fighters: Project 1	Simulasyon	13-Ağustos-2002	Üretimde!
Stronghold: Crusader	Strateji	09-Eylül-2002	Üretimde!
SWAT: Urban Justice	Taktik FPS	Belli Değil	
Terror Hunter	Aksiyon	28-Kasım-2003	Yeni!
The Gladiators	Strateji	05-Ekim-2002	Yeni!
The Sims Online	Simulasyon	Belli Değil	
The Sims Unleashed	Simulasyon	04-Ekim-2002	
Tom Clancy's Splinter Cell	FPS	06-Aralık-2002	
Tomb Raider: Angel of Darkness	Aksiyon	15-Kasım-2002	
Total Immersion Racing	Yarış	01-Kasım-2002	Yeni!
Total Annihilation 2	Strateji	26-Kasım-2004	
Unreal II: The Awakening	FPS	Belli Değil	
Unreal Tournament 2003	FPS	04-Ekim-2002	
Vietcong	FPS	25-Ekim-2002	
Voodoo Islands	Aksiyon	28-Mart-2003	Yeni!
White Fear	Adventure	15-Kasım-2002	
WWE Raw	Spor	08-Kasım-2002	
XIII	FPS	31-Ocak-2003	
Y-Project	FPS	28-Mart-2003	
Zoo Tycoon: Martine Mania	Strateji	25-Ekim-2002	

Not: Bu ay içinde duyurulan Doom 3 ve Quake 4 çıkış tarihleri resmi olmadığı için listemize almadık. Resmi olmayan çıkış tarihleri Doom 3 için 31 Mart 2003, Quake 4 için ise 28 Aralık 2003.

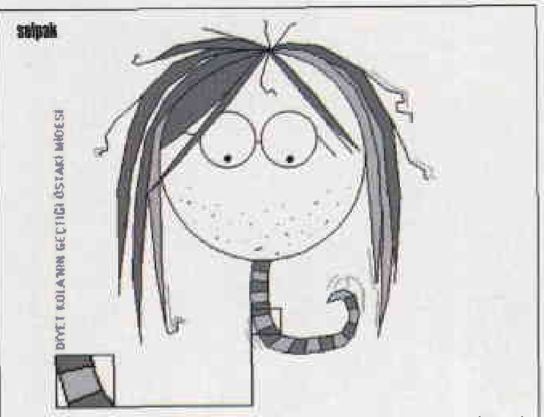
ofiste bu ay... ■ ■ ■ Şunlar oldu bunlar oldu.

demin



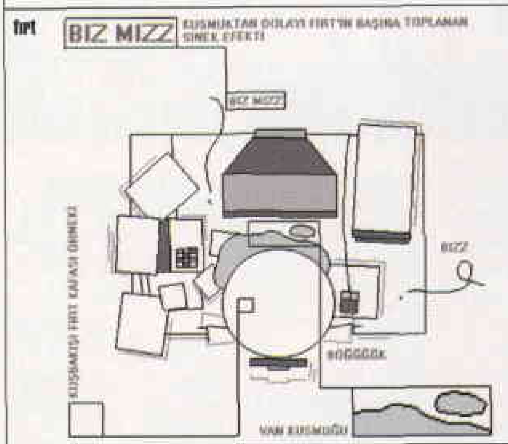
Demin Parıştı adlı firiilens davuk bu ay Fırt Fırt'la Puro Evuluşın Sakır oynadı. Ard arda aldığı mağlupiyetlerle bozguna uğrayan Demin Parıştı adındaki Konsol Efendisi, Fırt Fırt'a karşı aldığı 10-0 lık son mağlupiyetin ardından kendisini koyverdi, haftalar boyusunca dergide kalıp Fırt'ı yenmeye çalıştığı için kafasında sinekler çıkıverdi.

selpak



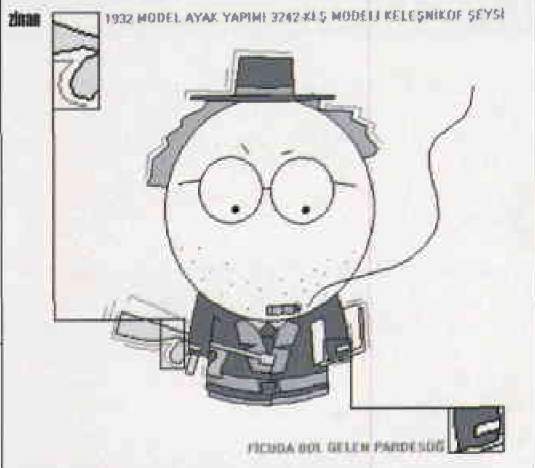
Selpak Sislamoklu adındaki Vep sitesi yapımcısı dergide çok fazla sürünmesi kanalıylan solucan oldu. Dergide devamlı sabahlayarak Diyet Kola tüketimini sürdüren Selpak Sislamoklu'nu solucan olarak gören Levıl jamiası, Selpak'ı Earth and Beyond kavanozuna koyarak beslemeye aldı.

fırt



Fırt Fırt bu ay Kısa Kısa yazarken oyunların içerdiği doymamış iğrençlik sebebiylen klavyenin üstüne kustu. Bunun üserine Kısa Kısa'nın ismisi Kusa Kusa olarak değişti. Van Kusmuğu'nun başına toplanan sinekler Fırt'ı iyicenek sinirlendirdi.

zinan



Hem Zinan hem de Akkol olabilen epey Zinan Sinan bu ay hattinden fazla Mafia oynadı. Bunun etkisinde kalaraktan dergiye böyle Mafya gibim gelen Zinan'ı farkeden Levıl jamiası köşe veyağut puçak kaçıştı. Zinan daha sonra elindeki ayak yapımı 3242-KLŞ model Keleşnikof ile çevreye dehşet saçıp; bir Gökan, bir Patu, bir de Çan Goril katletti. Bunun üserine sahaya giren sağlık görevlileri freelance yazar topluluğunu bir çırpıkta iyileştirdi.

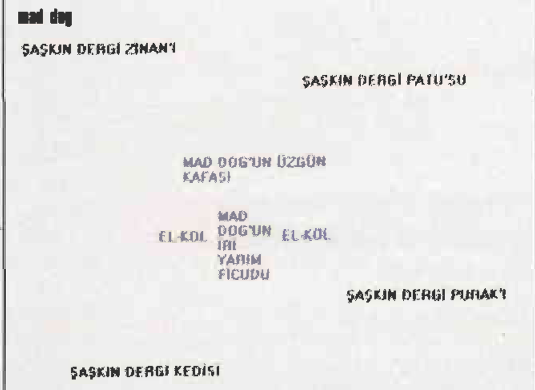
gorcan



Kımıl zararlısı Gorcan Abi sınava girmesinin hemen akabinde mülağkat sınavına girmek için hazırlandı. Cüri üyelerine daha efendi görünmek için böyle saçını başını doplayan, kravat mıravat takan ve bununla da yetinmeyerekten sakallarını yeniden kesip yumurta gibi parlayan Gorcan Abi, kafasında çıkan endişe çizgileri nedeniylen heyecanını gizleyemedi.

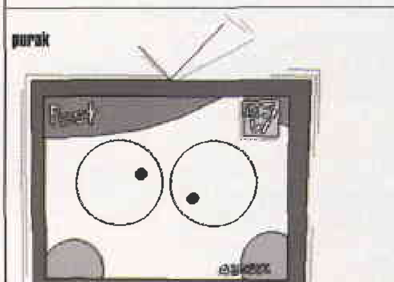
Kımıl zararlısı yumurta karpuzu Gorcan Abi, sınavdan çıktıktan sonraysa o bar senin veyağut bu bar benim demek kanalıyla kendisini barların akışına bıraktı. Bar boyusunca mevzuları dağıtan Gorcan Abi, `Seni anan kimin için doğurmuş canım benim` şarkısı eşliğinde kravatını çıkartıp kafasına bağlayıp üstünü başını parçaladı. Vay serseri!

mad dog



Geçtiğimiz ay arabasını satması suretiyle çok morali bozulan Mad Dog bu ay Sad Dog oldu. Sad Dog'u gören Levıl Ökkeş'leriyse şaşkınlarını gizleyemedi. Bu arada son kare sendromuna tutulup Sad Dog'u yazılarla ifade eden Fırt Fırt da komaya girdi.

purak



Purak Pakmenek ise bu ay yine Geym Sipeşıl Viikent 3'e çıktı. Program sunucusu Oyacı Boracı'nın çok konuşması sebebiylen kafası şişen ve abandone olan talihsiz Purak'ın zaten kocaman olan kafası kameranın sınırlarını aştı. Dergi arkadaşının kafasının şişmesine çok içerleyerek cansız yayına telefonla katılan Fırt Fırt, Oyacı Boracı'yla çok konuşarak zavallı Purak'ın intikamını aldı.

Yazan ve de çizen: Fırt | firat@level.com.tr (Gorcan Abi'yi yarım)



shadowbane

Daha gelmesine var ama beta versiyonunu inceledik bile !

Yeni nesil online RPG'lerin en taze örneklerinden Shadowbane. Derinlik ve genişlik olarak rakiplerine göre çok şey vaadediyor. Öncelikle oyunda şimdiye kadar başka hiç bir örneği olmayan bir ırk çeşitlendirmesi var. Aelfborn yani Yarım Elf, Dwarf, Elf, Half Giant yani Yarı Dev, İnsanlar, Irekei yani bir nevi Çöl Elfi, Shades yani Lanetli İnsanlar. Bu ilk ırklar biraz tanıdık ve birazda oyuna özgü "iki ayaklı ve insana en benzer" olanları. Fakat yarı kartal yarı insan Aracoix, Centaur yani yarı insan yarı at Satir ve yarı boğa yarı insan Minotaur ise daha önce oyunlarda sadece düşman olarak karşılaştığımız ırklar. Fakat burada oynayabiliyoruz. Aracoix uçabiliyor! Eğer oynarsanız hepinizin bu ırktan bir karakter yaratacağına eminim. Satirler çok hızlı koşabilirken Minatorlar ise en az devler kadar kuvvetli. Her ırkın belli avantajları ve dezavantajları varken özelliklerine bonus almayan tek ırk ise insanlar. Bonus alan ırkların genelde hangi mesleklere daha yatkın olduğu belli. Örneğin devler ve minatorlardan süper savaşçılar çıkarken Elflerden harika suikastçılar yapabilirsiniz.

Dolaşalım dolaşalım

Karakterinizi yarattıktan sonra oyuna bir şehir seçerek başlıyorsunuz. Hemen belirteyim şehirde herşey yıkılabilir çünkü her kalenin, kulenin kısaca herşeyin bir hitpointi mevcut. Ayrıca arkadaşlarızla bir araya gelip kendi kalenizi, şehrinizi, dükkanlarınızı kısacası kendi yerleşim merkezinizi inşa etmeniz mümkün. Hatta buralara guard bile tutabilirsiniz.

Şehire girdiğinizde ilk önce kendi menülerinizi ekranda yerleştirin. Her karakterin level atladıkça gidip eğitim alması gereken ustalar, alış veriş yapacağı tüccarlar zaten çok belirgın yerlerde dolaşmaktalar. Eğitim alırken yeteneklerinize dağıttığınız puanlara göre çeşitli özel vuruşlar yapma hakkı kazanıyorsunuz. Aynı şey büyü yapmak içinde geçerli. Bunları P tuşuna basarak bonus penceresinde açıp ikonları ekrana sürükleyip bırakarak kısa yollar yaratın. Eğitim aldığınızda yetenekleriniz dışında karakterinizin güç, hız gibi ana yeteneklerine de elinizdeki puanları dağıtmayı unutmayın. Level atlamak için tabiki kale dışına çıkıp yaratık kesmelisiniz. Oyunda Dark Age of Camelot'takinin hemen hemen aynısı bir renk kodlama sistemi mevcut. Bu sistem sayesinde karşınızdaki yaratığın gücünü anlayıp saldırıp saldırmayacağınıza karar veriyorsunuz. Mavinin tonları ve sarı yaratıklar sizin için uygunken daha portakal, turuncu, kırmızı, mor gibi renklere sahip yaratıkalra asla tek başınıza saldırmayın. Oyunda arkadaşlarınızla bir grup oluşturabiliyorsunuz. Grup lideri grubun dizilişini otomatik olarak belirleyebiliyor ki büyük çaplı savaşlarda bu diziliş çok hoş görünebilir. Diziliş belirlendiğinde karakteriniz otomatik olarak kendi pozisyonunu alıyor. Ana haritada ise kimin nerede olduğunuz ve nerelere hangi şehirlerin kurulup kimin emri altında olduğunu rahatlıkla görebilirsiniz.

TAHMİNİ ÇIKIŞ TARİHİ	01.2003
Tür • Devasa Online	
Yapım • Wolfpack Studios	
Dağıtım • Ubisoft	
Bize Göre • Kendine has bir çok özelliği ve farklı bir sistemi var. Geldiğinde DaC ve Everquest'i tahtından edebilir.	

Selam, uykum var

Arkadaşlarınla haberleşmek için yapmanız gereken tek şey Enter'a basıp yazı yazmak.

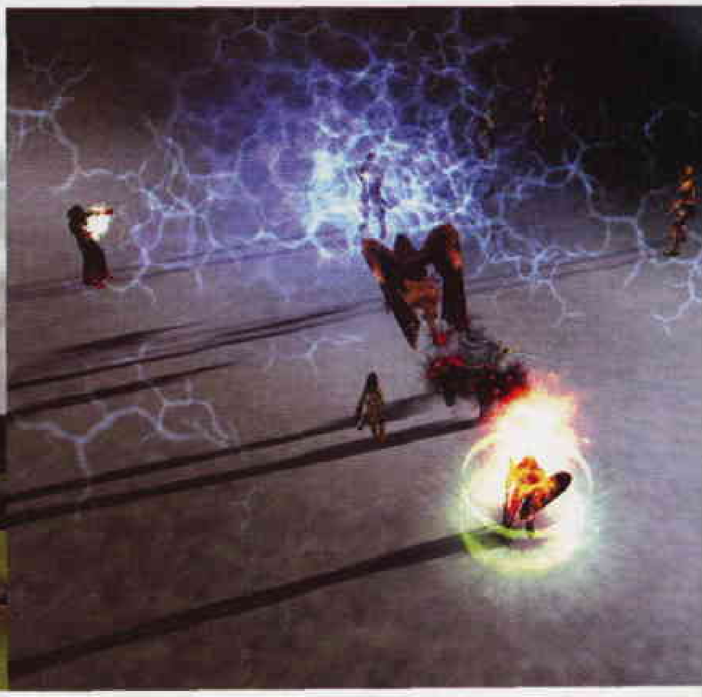


Tabii ki özel mesajlar atabiliyorsunuz. Guild kurduğunuzda ise genel duyurulara kadar her türlü iletişimi kolaylıkal gerçekleştirebilirsiniz. Yazıdan başka bir sürü mimik mevcut. 3D grafikleri sayesinde herşey gayet anlaşılabilir. Grafik demişken oyunun grafikleri çok harika sayılmaz. Fakat kamerayı karakterinize çok fazla yaklaştırabilir ya da uzaklaştırabilirsiniz. Özellikle bina içlerinde yakınlaşmak ve arazide ise uzaklaşmak sizin için yararlı olacaktır. Karakterinizi yaratırken ırk ve sınıf seçiminden sonra 10. level ile birlikte levelınıza göre rank kazanmaya başlıyorsunuz. Temelde savaşçı iseniz burada Crusader, Ranger, Warrior vs gibi bir sınıf belirliyorsunuz. Daha sonra ise bu sınıf altında daha da uzmanlaşarak bir disiplin seçiyorsunuz. Örneğin bir Blade master ya da Bounty Hunter olabilirsiniz. Bu diziliş oyuncuların birbirinden farklı bir sürü yol seçmelerine ve birbirinden epeyi farklı karakterler yaratmalarına sebep oluyor. Yani özellik olarak birbirine birebir benzeyen iki karakteri yanyana bulmak çok zor olacaktır.

Savaşırken

Savaşlar otomatikman yapılıyor. Eğer büyücüyseniz büyü yapmak durumundasınız. Ya da kaçmak için başka bir şekilde savaşa müdahale edebilirsiniz. Ama onun dışında her-







şey otomatik. Eğer ölürseniz ve bir PvP bölgesinde değilseniz üzerinizdekiler cesedinizde kalırken siz başlangıç şehrinizde yeniden oyuna başlıyorsunuz. Fakat 10. leveldan itibaren ölünce yalnızca eşya değil aynı zamanda korkunç derecede tecrübe puanı da kaybetmeye başlıyorsunuz. Bu yüzden ölmemeye çok dikkat edip sıkı grup arkadaşlarıyla beraber avlanın derim. Shadowbane'in diğer oyunlardan farkı ise daha rahat oynanabilir olması. Çok karışık bir sistem yerine kullanması çok kolay bir sistem oturtmuşlar. Örneğin level atlamak için ne kadar tecrübe puanı toplamanız gerektiğiniz geri sayan rakamlarla görebiliyorsunuz. Ayrıca öldürdüğünüz her yaratıktan eşya ve levelınız arttıkça azalan derecede de olsa tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Bu puan kazanma olayı düşün leveldaki oyuncular için sorun olabilir. Örneğin yüksek levellı kıl bir oyuncu bir bölgeye kamp kurup aptalca bir şekilde çıkan yaratıkları öldürüp düşük leveldakilerin puan kazanmasını önleyebilir. Ayrıca şu aşamada tecrübe puanı en son darbeyi vuran oyuncuya gidiyor ki bu çok sakıncalı. Eğer grup olursanız o zaman puanlar ve yağma eşit olarak dağıtılıyor. Onda bile tekil sayıdaydanız yağmayı yapan biraz daha fazla pay alıyor. Savaşlarda büyücüler çok uzaklardan büyü atmaya başlayabiliyorlar ki bu düşmanları yanlarına yaklaşmadan onları öldürebilmeleri ya da en azından oldukça zayıflatabilmeleri için çok yararlı. Tabiki oyun başından beri ara yüz dahil bir sürü değişikliğe uğradığından bu konuda kesin bir şey söylemek imkansız. Oyunda üç çizgi sizin için çok önemli. Büyü için bir mana çizgisi varken koşmak, uçmak ve özel vuruşlar için stamina çizgisi azalıyor. Takdir ettiğiniz üzere üçüncü çizgi ise sağlığınızı temsil ediyor. Başlangıç noktanızdan uzaklaştıkça daha güçlü yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Fakat unutmayın burası kocaman bir dünya. Hepsini gezebilirsiniz. PvP noktaları sizin düşman bölgelere girmeniz ile ortaya çıkıyor.

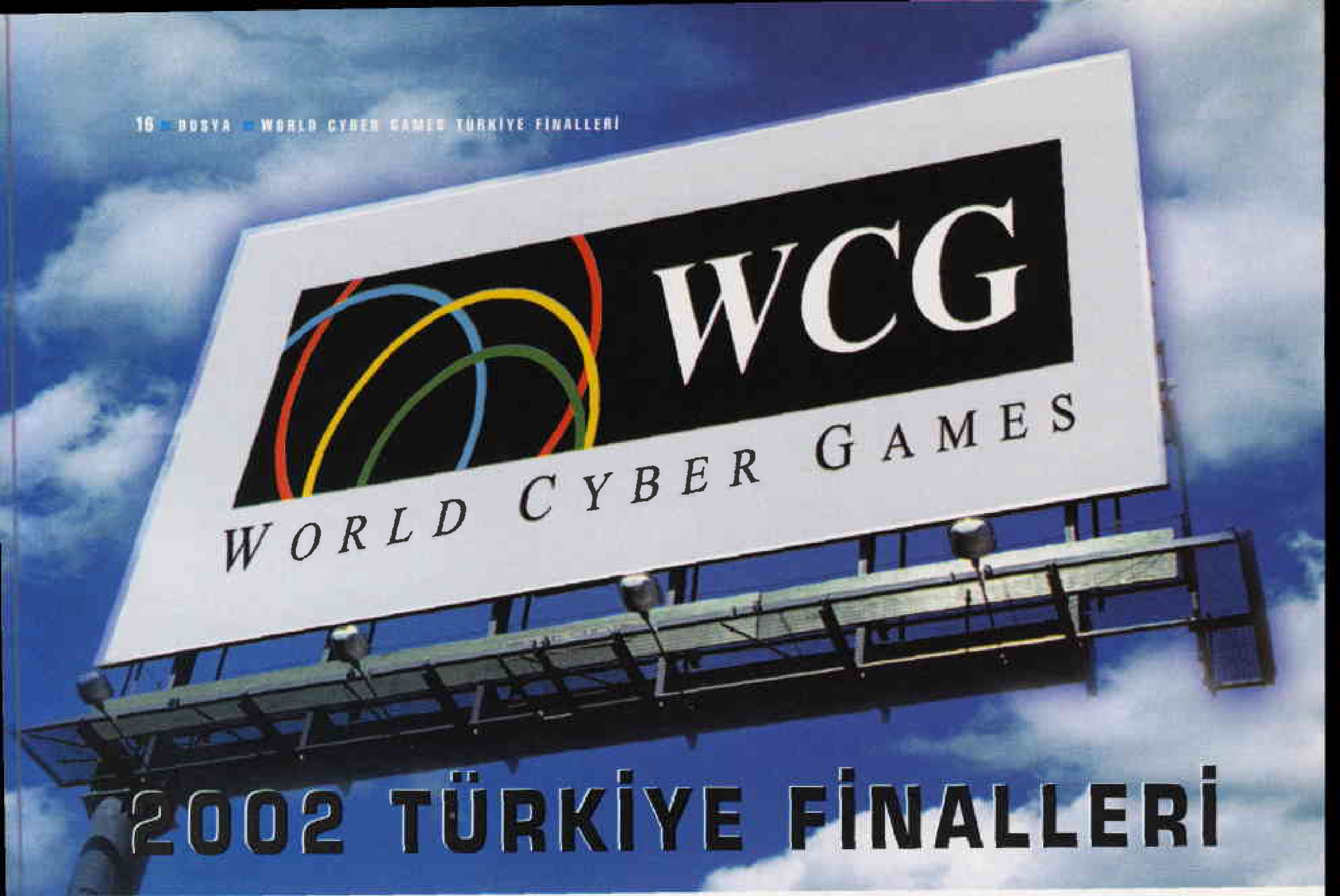


Düşman kim?

Düşman demişken oyunda kurulan guildler ve şehirler arasında savaşlar ve kuşatmalara yaşanması gayet doğal bir şey çünkü dünyanın kaderini gene oyuncular belirliyor. Diyelim sizin guildizin bir şehriniz var ve birileri onu ele geçirmek ya da yıkmak için size savaş ilan ediyor. Bu durumda kendinize asker toplamanız gerekli. Onu da tabiki diğer guildlerin size bağlılık yemini etmesi ile sağlıyorsunuz. Eğer isterseniz bir paralı asker guildi ile de anlaşabilirsiniz. Bu tip manevralar oyunda politikayı ve güç birleşmelerini çok önemli bir hale getirecek. Şehirler krallıklara krallıklar ise birleşmelerle imparatorluklara dönüşebilir. Zaten bu özelliği bile oyunu en az bir kez denemeniz için bir sebep oluşturuyor. Çünkü dediğim gibi bir çok şey oyuncuların kendi ellerinde olacak ve dünyanın düzeniyle oynayacağız. Shadowbane sistem olarak tamamen oturup bir çok bakımdan son halini alınca bayağı derin ve hoş bir oyun halini alacak. Eğer devasa online oyunlardan hoşlanıyorsanız oyunun Türkçe versiyonunun www.porttakal.com tarafından Türkiye'ye getirileceğini bir kez daha hatırlatalım. The Huns, Secret Legion, Gallant Knights of Valor, Sultans, Janisarries gibi Türk devasa online guildlerini tekrar kurup tek bir çatı altında birleştirmek ve bir şehir kurmak taa Ultima Online'ın ilk zamanlarından bu yana içimde kalmış bir uktedir. Evleri, dükkanları, muhafızlarıyla neden bu oyunda böyle bir şey gerçekleştirmeyelim?

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





2002 TÜRKİYE FİNALLERİ

Kore'yi bir kere sallamak yetmez. Dünya Kupasında üçüncü olduk, şimdi de World Cyber Games'i almaya gidiyoruz. 8 Türk genci, dünyanın dört bir köşesinden 49 ayrı ülkeden gelen rakipleriyle Dünya Birinciliği için kıyasıya bir mücadele verecek. Kore'de onları yalnız bırakmayacağız elbette. Hem onlara destek olacağız hem de bu büyük organizasyonda olan bitenleri sizinle paylaşacağız.

İki aydır WCG ile ilgili haberlerimizde size bu turnuvadan bahsediyoruz. Ama nedir World Cyber Games? İlki 2000 yılında düzenlenen WCG'in amacı bilgisayar oyunlarının olimpiyatları olabilmek. 4 dalda düzenlenen ve 17 ülkenin düzenlediği ilk WCG'i genelde ev sahibi Koreli gençler kazanmıştı. Fifa'da ilk üç, Starcraft'da ise birinci ve üçüncülüğü alan Kore ülkeler klasmanında birinci olmuştu.



Biz aşağıda maç yaparken pek çok kişinin aklı yukarıdaki havuzdaydı. Neyseki havalar pek güzel değildi de kalabalığı havuzdan toplamak zorunda kalmadık.

2001 yılında ikincisi düzenlenirken WCG, geçen bir yıl içinde oldukça gelişmişti. Oyun sayısı 6'ya çıkmıştı ve toplam 37 ülkeden 423 oyuncu katılıyordu. WCG 2001 oyun olimpiyatları olma iddiasını kanıtlıyordu. Oyun turnuvalarının yanı sıra yeni oyunların gösterimleri ve gösteri maçları ile oldukça şenlikli bir ortam vardı. Bu sene üçüncüsü yapılacak olan WCG'de nihayet ülkemiz de temsil edilecek. Böylesi büyük bir organizasyonda bütün dünyaya meydan okumanın zevkini yaşayacağız. Bu sene katılan ülke sayısı 44'e çıktı ve toplam 475 oyuncu turnuvada mücadele edecek.

Biz De Varız!

World Cyber Games henüz üçüncüsü düzenlenmesine karşın şimdiden dünya üzerindeki sayılı spor organizasyonlarından biri. Bunun en büyük sebeplerinden biri Samsung'un organizasyona verdiği destek. WCG'in Kore'de ki büyük finallerini düzenleyen International Cyber Marketing firması Samsung'un ön ayak olmasıyla kurulmuş. Ayrıca Samsung bütün ülkelerdeki turnuvaların ana sponsoru olarak çok büyük bir destek veriyor. Ülkemizde, Samsung ana sponsor olmanın ötesinde turnuva organizasyonunun önemli bir kısmını gerçekleştirdi. Turnuva maçlarının, katılımcıların ve sistemlerin organizasyonu Level tarafından gerçekleştirilirken, online turnuva organizasyonunu Sanane.com üstlendi.

Şimdi Kore heyecanımız biraz bastırıp geçtiğimiz aya damgasını vuran Türkiye Finallerinde olan bitenlere bakalım. Bugüne dek ülkemizde düzenlenen en büyük oyun turnuvası olan WCG Türkiye Finallerinde 4 oyun oynandı: 2002 Fifa World Cup, Age of Kings:



Genel müdürümüz Herman Paul konuşmasını yaparken Sinan turn-based çeviriyor.

Conquerors Edition, Half-Life: Counter-Strike ve Quake 3: Arena. Bu dallarda ülkemiz Kore'de düzenlenecek WCG 2002'de temsil edilecek. Unreal Tournament ve Starcraft dallarına bu senelik katılmıyoruz.

Bu oyunlardan Quake 3'ün elemeleri diğerlerinden farklı olarak Internet üzerinden yapıldı. Turnuvanın online organizatörü olan Sanane.com tarafından gerçekleştirilen elemeler, LAN üzerinden gerçekleşenler kadar başarılı ve sorunsuz geçti.

Diğer üç oyun için yapılan elemeler ise dört büyük şehrimizde Finallerden önceki ay gerçekleşti. Ankara'da Coolhand Cafe, İzmir'de ise Dost Cafe'de düzenlenen elemeler sonucu her dalda 6'şar finalist belirlendi. Antalya'da Mutasyon Cafe tarafından yapılan organizasyon ise her dalda 4 finalisti belirledi. Counter-Strike'da finalistler 5 kişilik takımlardan oluşurken, diğer oyunlarda finalist-

ler bireysel olarak katılmaya hak kazandı.

Bu üç şehirde elemelerin tamamlanmasının ardından finalere her dalda 16 finalist verecek olan İstanbul elemelerine geçildi. Maslak Park Orman'da gerçekleşen İstanbul finelemeleri 5 gün boyunca sürdü. İstanbul elemelerinin tamamlanmasıyla her daldaki 32 finalist yani toplam 256 oyuncu belli oldu.

Counter-Strike Finalleri

11 Eylül'de Counter-Stike ile başlayan Türkiye Finalleri 15 Eylül akşamı yapılan ödül törenine kadar büyük bir heyecan içinde geçti. Turnuvanın ilk 4 günü Counter-Strike'a ayrılmıştı. Önce 4'er takımlık 8 gruba ayrılan Counter-Strike finalistleri ilk iki gün grup mücadelesi verdiler. Daha sonra her grubun ilk ikisi 16 takımlık ikili eleme sistemine yükseldi. Bu 16 takımdan 6 tanesi İstanbul, 6 tanesi Ankara, 3 tanesi İzmir ve 1 tanesi Antalya takımıydı. İkili elemenin ilk iki turunun ardından kazananlar grubunda, -cdc-, -q-, [re] ve <vndtta> takımları, kaybedenler grubunda ise Crew, RT, RhR ve ONC takımları şansını sürdürüyordu. İlk 8 takımdan 4'ünün Ankara takımı olması başkentin bir turnuvaya daha damgasını vurduğunu gösteriyordu.

Çeyrek Finallerin ilk iki maçında -cdc-, -q-'yu ; <vndtt> ise [re]'yi yenerek kaybedenler grubunun finalinde oynamaya hak kazandı. Kaybedenler grubunda maçlarını kazanan Crew 3. turu geçmesine karşın kazananlar grubundan gelen [re] klanına yenilerek eleniyor, ONC ise RhR'nin ardından diğer bir Ankara takımı -q-'yu da yenerek yarı finaldeki diğer takım olmaya hak kazanıyordu.

Turnuvanın dördüncü günü yapılan Counter-Strike finallerinde önce kaybedenler grubu finali yapıldı. ONC, 13-7'lik skorla [re]'yi yenerek bir Ankara takımını daha saf dışı bırakarak ilk 3'ü garantiliyordu. Kazanalar finali erken final görüntüsündeydi. Yaz başındaki Level Counter-Strike Turnuvasının ilk ikisi -cdc- ve <vndtt> tekrar karşılaşıyordu. Maçı 13-7 kazanan <vndtt> böylece ilk finalist oldu.

Kaybedenler grubunun finalinde ONC ile -cdc- karşılaşıyordu. Daha önce Kazananlar Grubunun finalinde -cdc-, ONC'yi 13-9 yenmişti. Bu ikinci karşılaşma da ONC daha iyi bir performans sergilese de 13-11 yenilerek üçüncü oluyordu.

Nihayet finale gelinmişti ve finaldeki isimler yine -cdc- ve <vndtt> idi. Level turnuvasında iki maçı da kazanarak şampiyon olan -cdc-, bu sefer ilk maçı kaybettiği için dezavantajlı durumdaydı. Kurallar gereği maç iki ayrı haritada oynanacaktı ve <vndtt>'nın bunlardan birini kazanması şampiyon olmasına yetiyordu. İlk önce <vndtt>'nın seçtiği de_inferno oynandı.

<vndtt> seçtiği haritanın avantajını, moral motivasyonla birleştirince mükemmel bir oyun ortaya koydu. Undertaker'ın AWM ile sadece iki kere ıskaladığı, bL'nin 13 headshot attığı ilk yarı 12-1 bitince maçın sonucuda hemen hemen belli olmuştu. İkinci yarıda ilk iki eli alan <vndtt>, WCG Türkiye Finallerinde şampiyon olarak, Counter-Strike'da bizi Kore'de temsil etmeye hak kazanıyordu.



Counter-Strike'da üçüncü olan ONC'nin iki elemanı Catlı ve Ahmet Baba (sağdan sola).

AoE/Fifa/Q3

15 Eylül, yani turnuvanın son günü WCG Türkiye Finallerinin en canlı ve güzel günüydü. Fifa, Age of Empires ve Quake 3 finallerinin aynı anda yapıldığı günde büyük mücadelelere sahne oldu.

Age of Empires finalleri İkili Eleme yöntemiyle yapılıyordu. İlk iki tur sonunda şansını hala devam ettiren oyuncular şöyleydi: Rtc_Xerzewatt, GLX_Rusher, geliyorum, GvZ_Lullol, Prozac, JFA, Celric_mage ve Jakobar. Üçüncü turda GLX_Rusher ve GvZ_Lullol maçlarını kazanarak kazananlar finalini oynuyor ve maçı kazanan GLX_Rusher ilk finalist oluyordu. Kaybedenler grubunda ise önce Cleric_mage daha sonra kazananlar grubunda yenildiği Rtc_Xerzewatt'ı yenen Jakobar kaybedenler grubunun finalinde geliyorum'u da yenerek ilk üçü garantiliyordu. Daha sonra oynanan Gvz_Lullol, Jakobar maçını da kazanınca Jakobar ismini finale yazdırıyor, Gvz_Lullol ise üçüncü oluyordu. Çok çekişmeli geçen final maçını kazanan ve Kore'ye gitme hakkını kazanan GLX_Rusher oluyordu.



Muhteşem server masamızda Birofilo bir maçı başlatmak üzere.

2002 Fifa World Cup'da izlenen sistem Dünya Kupası ile aynıydı. 4'lü 8 grup üzerinden yapılan grup maçlarının ardından ilk iki şer takım ikinci tura çıkma hakkı kazandı. Bol gollü ve çekişmeli maçların ardından Fatih Ensari ve Berk Dilek, Emin Yıldırım ile de Mustafa İhsan karşılaştı. İkişer maç üzerinden yapılan yarı finalleri Fatih üçüncü uzatma maçını kazanarak, Mustafa ise bir beraberlik, bir galibiyet ile kazandı ve final-



İşte WCG için gece gündüz çalışan ekip, soldan sağa doğru geçerken... Sol Başta minicik çıkmış olan server sorumlusu Amon. Onun hemen yanında hakemlerden Lathspell. Gerinen arkadaşımız Fifa Koordinatörü ve hakem Birofilo. Gölgelerden karizma kesen hakemlerimizden Barış. Onun hemen önünde taçsız kurabiye canavarı, online turnuvanın yaratıcısı Magnus. Onun sağındaki yarım kafa programlamalarımızı yapan Disq. Onun önünde hakemlerden Yohji. Onun yanında yine hakemlerden Wretched. Onun arkasında Sinan. Enine çizgili şirin Glad (otel eğlenceleri organizatörü) ve en bir devasa hakemimiz Zoltan.
Ön strada ise turnuvanın beyin takımı Turnuva Direktörü olan ben, sistem kurulumlarını ve CS turnuvasını yöneten Jesuskane ve turnuva organizatörü Samsung'dan Çağatay. Ne yazık ki diğer sever sorumlumuz Barbie ve en akıllı havada hakemimiz Simba son gün aramızda değillerdi. Son geceki muhteşem yemeği, o güzel kekleri, mekan ve otel ayarlamalarını ve en önemlisi brendingi (ne demekse .) borçlu olduğumuz Fahriye ve Burcu'da bu resimde yoklar. Onlara da emekleri için teşekkür ediyoruz.



Kore'de bizi temsil edecek ekibe yakından bakalım dedik. Jesuskane sizin için onlarla tek tek röportaj yaptı.

CS Birincisi Vendetta Klanı



Zeroheat (Ogan Özdoğan)

LVL: Bilgisayar dünyasına nasıl girdin?

Zero: 1995 yılında PC ile başladım. İlk oyunum Doom'du. Lisede Ahmet'le tanıştım (Dimsvart), Doom klanı vardı (Truth of Doom – ToD), ona girdim ve böylece başlamış oldum.

LVL: Peki CS'ye ilk başladığında bu kadar gelişeceğini, profesyonel oyunculuk düzeyine geleceğini düşünmüş müydün hiç?

Zero: Düşümden bile geçmezdi. Ligler olacak, hatta bir turnuva olacak, biz de katılacağız. Hiç aklımdan bile geçmedi.

LVL: İleride profesyonel oyunculuğu bir kariyer olarak devam ettirmeyi düşünüyor musun?

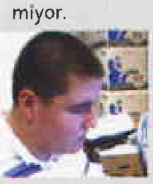
Zero: Tabii, devam ettireceğim. Kore'den sonra Dallas'taki CPL'e katılmayı düşünüyoruz ama kalıcı bir sponsor bulmamız lazım öncelikle.

LVL: Kore'de karşınıza dünyanın en iyi takımları çıkacak. Onlar hakkında ne düşünüyorsun?

Zero: Aramızda biraz tecrübe farkı var, ama yetenek farkı olduğunu zannetmiyorum. Sonuçta ilk kez yurtdışındaki klanlarla bir arada yarışacağız. İlk başta heyecanlanabiliriz ama kısa sürede alışacağımızı düşünüyorum.

LVL: Ailenin ve arkadaşlarının tepkisi ne oldu, özellikle de oyunlardan pek hoşlanmayanların?

Zero: Ailem bile üstümüzde büyük bir yük olduğunun farkında, hatta bana "oraya gidip 49. olup geri dönmeyin sakın" bile dedi. "Yine de derslerini ihmal etme" sözünü de ihmal etmiyor.



bL (Uğurcan Kara)

LVL: Peki CS'ye ilk başladığında bu kadar gelişeceğini, profesyonel oyunculuk düzeyine geleceğini düşünmüş müydün hiç?

bL: Turnuvalara kadar sadece oyundu bizim için, artık çok daha profesyonel gözle bakıyoruz.

LVL: Vendetta klanına nasıl katıldın?

bL: WoL klanının turnuvaya katılmadığını öğrenince katıldım Vendetta'ya

LVL: Türkiye finallerinde sen bir de en iyi oyuncu seçildin. Ne hissediyorsun?

bL: Güzel bir şey tabii. (Yediğinin %1'i kadar konuşsa bir de adam –TÖ)

LVL: Kore'de karşınıza dünyanın en iyi takımları çıkacak. Onlar hakkında ne düşünüyorsun?

bL: Bizden daha çok tecrübeleri olduğu kesin. Özellikle Alman ve İskandivlar çok tecrübeli. Ama biz de hem bireysel hem de takım olarak kendimize güveniyoruz.

LVL: Bilgisayar dünyasına nasıl girdin?

bL: İlk olarak web tasarımcılığı ile başladım. 2 yıl önce de internet cafelerde maçlar yapmaya başladım. Coolhand cafedeki turnuvalarda piştim diyebilirim.

LVL: Ailenin ve arkadaşlarının tepkisi ne oldu, özellikle de oyunlardan pek hoşlanmayanların?

bL: Oyun oynamama herkes gibi az da olsa laf ediliyordu tabii ki. Ama Kore olayından sonra desteklemeye başladılar



Undertaker (Ümit Çelik)

LVL: Basında da fazlaca göründükten sonra artık Türkiye'yi temsil etmek gibi bir yük var üstünüzde. Bu rahatsız ediyor mu seni?

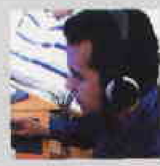
Under: Gurur duyuyorum Türkiye'yi temsil etmekten. Kendimi çok iyi hissediyorum aynı zamanda, rahatım.

LVL: Peki Vendetta klanı nasıl kuruldu?

Under: 2.5 yıl önce ilk Level Turnuvası başladığında "Birgün Türkiye'de de böyle bir şey olursa, klanımızı kuracağız" diye Pain Unit ile birbirimize söz vermiştik. Turnuvalar başladıktan sonra da sözümüzü tutup Pain Unit ve ben kendi klanlarımızı dağıttık ve Vendetta'yı kurduk. Daha sonra Dims, Zero ve bL de aramıza katıldılar. İşte böyle kuruldu Vendetta.

LVL: Bilgisayarla nasıl tanıştın?

bL: Duke Nukem 3D ile. Onda Ankara birincisi olmuştum. Daha sonra da Counter Strike'a bulaştım. Daha sonra klanlardan teklif geldi, yavaş yavaş geliştirdim kendimi.



Dimswart (Ahmet Zayıfoğlu)

LVL: Vendetta klanına nasıl katıldın?

Dims: dh klanındayken Pain Unit teklif etti, ben de kabul ettim. Çünkü dh turnuvaya katılmayacaktı.

LVL: Peki siz Vendetta klanı olarak, oyunun haricinde sürekli beraber misiniz?

Dims: Tabii ki, takımdan çok aile havası içindeyiz. Beraber en çok vakit geçirdiğim insanlar klanım.

LVL: İstanbul'da kazanıp eve döndüğünde "Anne ben Kore'ye gidiyorum" dediğinde ilk tepkileri ne oldu ailenin?

Dims: Çok sevindiler ve gururlandılar.

LVL: Basında da fazlaca göründükten sonra artık Türkiye'yi temsil etmek gibi bir yük var üstünüzde. Bu rahatsız ediyor mu seni?

Dims: İşin ciddiyetinin farkındayız biz de. Kore'de elimizden gelenin en iyisini yapmak artık bizim için bir görevden de öte, bir şart.



Pain Unit – Sieger (Ali Sabuncu)

LVL: Turnuvadan önce nasıl bir hazırlık yaptınız?

Sieger: Haftada 2 gün, ikişer saat antrenman yaptık. Çok fazla iyi hazırlandığımız söylenemez açıkçası.

LVL: Profesyonel oyuncu olma yolundasınız. Profesyonel oyunculuğu kariyer olarak düşünüyor musun?

Sieger: Malesef Türkiye'de bu çok zor bir şey. Yurtdışında da bu böyle, gidip şampiyon oluyorlar ama başka işlerle de uğraşıyorlar. Gittiği yere kadar taşıyacağız.

LVL: Ailen ne düşünüyor peki?

Sieger: Ailemden tam destek görüyorum, sağolsunlar.

Age of Empires Birinicisi GLX_Rusher



(Mehmet Nuri Özyaltırık)

LVL: Bilgisayarlar nasıl tanıştın? İlk oyunun hangisiydi mesela?

GLX_Rusher: 286 PC'im vardı ilkokul 5. sınıftayken. Sensible Soccer ve Prince of Persia ile başlamıştım oyun oynamaya.

LVL: İleride profesyonel oyunculuğu bir kariyer olarak devam ettirmeyi düşünüyor musun?

GLX_Rusher: Çok isterim ama çok zor. 20 yaşındayım, sanırım bu tür bir yol çizmek için daha ufak bir yaşta olmak lazımdı. Ama yurtdışında profesyonel oyuncu olarak devam etmeyi düşünüyorum.

LVL: Peki turnuvaya nasıl hazırlandın? Kore'ye nasıl hazırlanıyorsun?

GLX_Rusher: Özel bir hazırlığım olmadı açıkçası. 6 yıldır internetten oyun oynuyorum, o tecrübeme güvendim. Kore'de ise çok iyi oyuncular olacak açıkçası. Ama ben de sürekli antrenman yapıyorum. Şanslı kurallar gelirse ilk üçe girme şansım olabilir diye düşünüyorum.

LVL: Basında da fazlaca göründükten sonra artık Türkiye'yi temsil etmek gibi bir yük var üstünüzde. Bu rahatsız ediyor mu seni?

GLX_Rusher: Hayır, tam tersi. Biz Q3, CS ve FIFA birincileri ile birlikte milli takımıyız Türkiye'nin ve bu çok güzel bir şey.

LVL: Ailenin yaklaşımı ne oldu birinci olduğunda?

GLX_Rusher: Ailem zaten bilgisayar konusunda beni hep desteklemiştir. Birinci olunca hemen pasaport işlemlerine başladık, onların tam desteğini alıyorum.

Quake3 Birincisi Hellfire



(Yiğit Kerem)

LVL: Bilgisayar dünyasına nasıl girdin?

Hellfire: Valla ilk bilgisayarım 386dx di. Sünnet hediyesi olrak 8 yaşımda gelmişti. O zamandan beri oyun oynuyorum.

LVL: Quake'e nasıl başladın

Hellfire: İlk olarak ekran kartı testi için arkadaşımdan almıştım. Arkadaşım da bu arada Zebani kendisi zamanında en iyi Q2'ciydi. Bir dergiden Raksnet sunucusu olduğunu görmüşler. Hep beraber sınıftan 5-6 kişi girip oynamaya başladık.

LVL: Profesyonel oyunculuk hakkında ne düşünüyorsun, bu konuda kariyer yapmayı düşünüyor musun?

Hellfire: Aslında profesyonel oyunculuk şu güne kadar Türkiye'deki amatörlerin tek hayaliydi. Tabii ki benimde... Ama WCG sayesinde bir kişi de olsa bu duyguyu yaşamış olacak. Eğer orada bir başarı sağlarsam buradaki Quaker'ların da az da olsa birkaçı sponsor bulabilirler diye düşünüorum

LVL: Diğer oyuncuların önünü açmak gibi bir olanak var elinde şu an. Dünyada ki Q3 oyuncuları ile Türk Q3 oyuncularını karşılaştırabilir misin? Gideceğin turnuvada sence şansın nedir?

Hellfire: Tabii ki oradaki oyuncular daha iyi. Ama buradaki işten anlayan quakerlar da aim olarak onlardan aşağı kalmıyorlar. Fakat iş tecrübeye geldiğinde aradaki fark çok büyük. Bunu yenersem orda da başarılı olacağıma inanıyorum.



Age of Empires'da dereceye girenler kürsüde.



Seyirciler dev ekrandan Age of Empires II izlerken.



Fifa 2002, İstanbul elemeleri sırasında turnuva mekanı.



Counter-Strike'da dereceye giren takımların kaptanları kürsüde.



Counter-Strike'ın ilk iki takımı ve hakemler bir arada. Soldan üçüncü açık mavi tişörtlü beyefendi ise Coolhand'in sahibi Ert Bab (Handsome).

de karşılaştılar. Ama daha önce oynanan üçüncülük maçında Berk, Emin'i yenerek kürsüye çıkma hakkını kazanıyordu. Final karşılaşmasında Fatih Ensari her iki maçı da alarak şampiyon olurken, Mustafa İhsan ikinciliği kazanıyordu.

Elemeleri online gerçekleşen Quake 3'de oyuncular ilk defa bir araya gelmenin heyecanını yaşıyordu. 32'lik ikili eleme sistemiyle gerçekleşen finallerde ilk sekizi oluşturan oyuncular şöyleydi: Kazananlar grubu Gravedigger, Dimebag, Aimm, Hellfire; Kaybedenler grubu ise Chamelon, Templer, Sanchar, Squee. Kazananlar grubu yarı finalinde başarılı olan Dimebag ve Hellfire grubun finaline kalırken, Kaybedenler grubunda finali Squee ve Gravedigger oynuyordu. Maçı kaybeden Squee dördüncü olurken, Gravedigger, Dimebag'e bir kez daha yenilerek üçüncü oluyordu. Büyük final, aynı kazananlar finali gibi Hellfire ile Dimebag arasında oynandı. İnanılmaz çekişmeli geçen maçta Hellfire baştan üstünlük kurmasına karşın maçın sonlarına doğru Dimebag arayı kapadı ve 15 dakikanın dolmasına çok az bir süre kala beraberliği yakalayınca maç Sudden Death'e kaldı. Altın Frag'ı bulan Hellfire olunca turnuvanın şampiyonu ünvanını da kaptı.

Aç Oyuncular

Quake 3 Finallerinin de tamamlanmasının ardından işin en keyifli kısmına kokteyl ve ödül törenine geçildi. Şahsen ben oyuncuları sadece Frag konusunda aç sanırdım, meğerse yemek konusunda da öylelermiş. O muhteşem açık büfe barbeküyü gören, görüp de gözü dönen oyuncuların nasıl yediğini bir görmeliydiniz. [ONC]Çatlı ve [WoL]Birofilo'nun beşer sorti yaptığı açık büfe 3 ahçının eş zamanlı çalışmalarına rağmen ayakta kalamadı. Bu arada bilimum yüksek kolestrollü et tenceresi dolup dolup boşalırken meyvelere dokunan olmaması da oyuncularımızın beslenme alışkanlıkları hakkında genel bir fikir veriyordu.

Herkes yemeğini yiyip tıka basa doldukton sonra ödül törenine geçildi. Turnuvanın mimarlarından Samsung Pazarlama Müdürü Çağatay Çopuroğlu'nun kısa açı(lı)ş konuşmasının ardından, Samsung Genel Müdürü Mr. Chu ve Vogel Genel Müdürü Herrman Paul de birer küçük konuşma yaptı. Sinan'ın Genel Müdürümüz Herr Paul'un konuşması sırasındaki çevirisi büyük alkış alınca kendisi 3 aylık bir tatille ödüllendirildi (nerdeee-BLX).

Hiddeti ile meşhur Jesuskane'in sunduğu ve büyük sempati topladığı ödül töreninde sırasıyla Counter-Strike, Age of Empires, Fifa ve Quake 3'de dereceye girenler ödüllerini aldı. Dördüncüler Microsoft Mouse, Üçüncüler Microsoft Klavye+Mouse seti, ikinciler Microsoft GameVoice, birinciler ise Samsung Magic Bright monitör kazandı. Elbette birincilerin asıl ödülü Kore'deki büyük final için tüm yol ve konaklama masraflarının karşılanacak olmasıydı. Ayrıca dereceye giren bütün oyuncular Microsoft'tan birer oyunu da evlerine götürdü.

Ödül töreni de tamamlandıktan sonra sıra gelmişti havuz sefasına. Yüzlerce kişi birden havuza giremeyeceği için içimizden çok sevdiğimiz iki arkadaşımız Wretched ve Glad havuz istikametine havalandırıldı. Gelin görün ki atılacakları anda havuzun sadece bir metre derinliğinde olduğu fark edildi ve kurbanlara kıyılamadı.



Turnuvayı böylesine şık ve yeşillikler arasında yapmak büyük bir zevkti.

Otel Savaşları

İşte böylece WCG Türkiye Finalleri tamamlanmış oldu. Geriye iyi oyunlar ve güzel anılar kaldı. Heralde en çok anıyı beraberinde götüren İstanbul dışından gelenler oldu. Beraberlerinde güzel anılar götürürken geride de yıkılmış bir otel bıraktılar. Durun bunu anlatmazsam çatlarım.

Efendim biz şehir dışından gelecek olan oyunculara kolaylık olsun diye bir otel ile anlaştık. Şehir dışından gelen bütün oyuncular bu otelde ücretsiz kaldılar. Ama bu kadar oyuncunun (azmanlar) aynı otelde kalmasının sonuçlarını düşünemedik. Olaylar şöyle başlar: Ankara'lı oyunculardan Glad (Mr. En Haşarı) İzmirli Crew (Team En Gariban) takımının odasına elinde bir kamerayla girer. Crew takımının oyuncuları görüntüye alınmaktan memnun, Glad'ın bir belgesel çektiğini zannederek yayıldıkları yerden pişkin ve sevimli pozlarla kameraya gülümser. Glad usulca odanın bir köşesindeki taburenin üzerine çıkınca da "Aman canım güzel çıkalım diye çıktı oraya" diye düşünürler. Ama yanıldıklarını anlamaları uzun sürmez. Çünkü dışardan biri "Go Go GOOO" diye haykırır ve bir anda odayı 30 kadar Ankaralı oyuncu basar. Göz gözü görmemekte, altta kalanın canı çıkmaktadır. 30 Ankaralı Crew takımını pestil kıvamına getirdikten sonra girdikleri hızla çıkarlar odadan. Glad hariç tabii.. Kendisi hala yüzünde pişkin sırıtmasıyla çekime devam etmektedir sakince odadan çıkarken.

Ben bir gün sonra bu görüntüleri dev ekrandan izledim. 30 Ankaralı içeri Rush yaparken Crew'ün yüz ifadesini görmeye değerdi. Korku, şaşkınlık, panik... ne ararsanız var. Sonradan öğrendim ki sadece Crew değil sıradan bütün İzmir ve Antalya odalarını gezmiş aynı ekip. Bol miktarda yatak, kapı ve avize kırılmış. Turnuvanın üçüncü günü Antalya ve İzmirliler ittifak kurup bu sefer Ankaralılara saldırmışlar. Ankaralılar da saldırıyı tahmin ettiklerinden yangın merdivenine pusu kurmuş. Ama yakalanmışlar oracıkta. Dördüncü gün akşam otele gittim ne yapıyorlar bir bakayım dedim... Koridorlarda onlarca genç üzerlerinde sadece boxer koşar halde bulunca elimden tek gelen aşağı inip otel yönetiminden onların oteli tutmayacağımıza söz vermekti.

Good Game

Bu arada böyle güzel bir turnuva alanını bulmuşken, boş zamanlarını değerlendirmemek de olmazdı. Maçlar tamamlandıktan sonra hakemler arası sıkı maçlar yapıldı. Zol_Sauza, Blaxis, Maddog, Jesuskane, Birofilo, Yohji, Amon, Lathspell, Wretched, Zoltan, Magnus, Disq, Barbie, Simba, Heroquest ve konuk olarak gidip gelen daha bir dolu insan. Tüm bu insanlarla birlikte oynamak kadar, böyle büyük bir organizasyonu yönetmek de çok keyifliydi. Hepsine ayrı ayrı teşekkür ediyorum. Ve elbette bizi Kore'de temsil edecek tüm arkadaşlara bol şanslar. Onları havaalanından hep birlikte uğurlayacağız aman kaçırmayın. Uh Ah Dev Adaam Sekiiiiz dev adaaammmm!!!

Seneye World Cyber Games 2003 Türkiye Eleme ve Finallerinde daha fazla şehir, daha fazla oyun ve daha güzel bir organizasyonda görüşmek üzere.

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr





Hakem tayfası boş vakit buldukça plasma'da PS2 ve Dreamcast oynadı. Burada Sinan'a gol atan Barış'ın sevinci görülüyor.

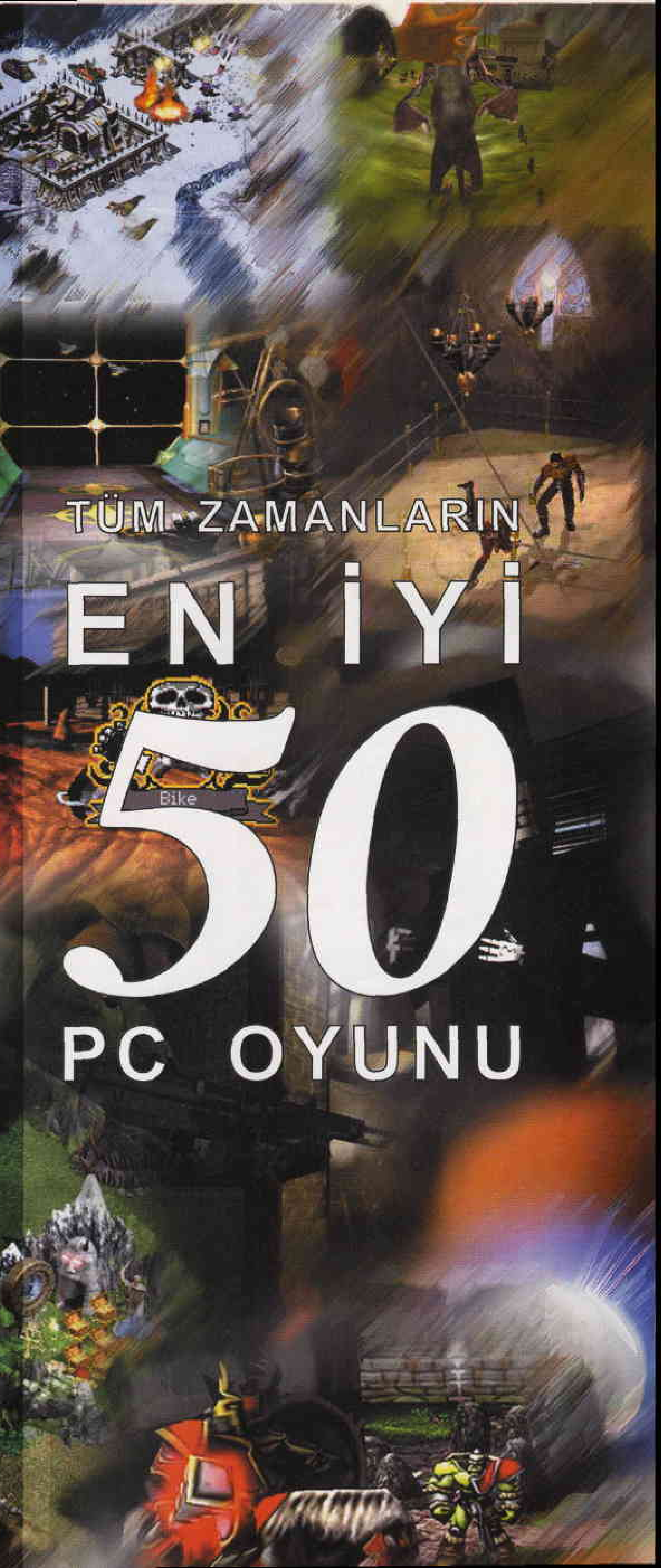


Turnuva boyunca dağıtılan keklerin tadı damaklarda kaldı.

WCG'DE ÖDÜL ALAN ÜLKELER

OYUN	2001	2002
Quake III	USA	USA
	İsveç	Rusya
	USA	Almanya
UT	x	Almanya
	x	USA
	x	Kore
Counter Strike	x	Kanada
	x	Almanya
	x	Finlandiya
AOE II	Kore	Tayvan
	Tayvan	Kore
	Kore	Hong Kong
FIFA	Kore	Kore
	Kore	İtalya
	Kore	Çin
Starcraft	Kore	Kore
	Kore	Fransa
	Hollanda	Kore

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ 50 PC OYUNU



Oyun oynamak kolay bir iş. Sizin için ne hazırlandıysa, yeteneğinize göre bir zorluk seviyesi seçip başlarsınız. Bitirmek için veya sırf havasını solumak için oyun oynamak birbirinden çok farklıdır. Ama iş bir oyunu inceleyip yazmaya geldi mi karışır. Kısıtlı bir sayfa miktarı vardır elinizde, bu sayfalar içinde okuyucunuza oyunla ilgili mümkün olan her bilgiyi vermek zorundasınızdır. Verdiğiniz puanlar, hem oyunlara profesyonel gözle ne kadar iyi bakabildiğinizi gösterir, ama aynı zamanda okuyucunuzu yanlış yönlendirip parasını olmadık yere harcamasına da sebep olabilirsiniz. Göründüğü kadar kolay değildir bir oyunu incelemek.

Ama ondan çok daha zor bir iş vardır. Bütün o oyunları inceleyip puanlarını veren herifler ellerinde kalem, kağıt, binden fazla oyunun ismi ve on yıldan fazla bir oyun tecrübesi ile bir odaya kapanır. Amaç bellidir: Tüm zamanların en iyi 50 PC oyununu seçmek. Oyunlar elendikçe, seçmek zorlaşır. Duygular girer işin içine, ciddi anlamda tartışmalar çıkar. Yaklaşık 7 saatlik bir çalışmadan sonra liste ancak 133'e indirilebilmiştir. Son aşamaya geçilir: okuyucuları da işin içine katmak. Peki, hangi 50 oyun ipi göğüsleyebilmiştir?

LEVEL EKİBİ

1 Half-Life 1998

Valve

FPS türünü icad eden oyun belki Doom olabilir, ancak bu türü şekillendiren gerçek şaheser Half-Life'tır, başkası değil! Stephen King kaynaklı senaryosu, insanı terletecek denli akıllı düşmanları, ara sahnelere hiç lüzum bırakmayan script olayları, eskimek bilmeyen grafik motoru, insanı tırstıran ses efektleri, hangini birini sayalım ki size buradan? Ah tabii bir de CS gibi oyunların yapılmasına imkan tanıyarak Multiplayer oyun dünyasının kökünden değişmesine olan katkıları var! Birden fazla oyun türünü yeniden tanımlayan ve aradan yıllar geçmesine rağmen tadından pek birşey yitirmeyen kaç oyun biliyorsunuz? Bizim aklımıza sadece Half-Life geliyor.





2 StarCraft 1997

Blizzard

Gösterişli Power Armor'ları içindeki korkusuz Terran Marine'leri, karanlıkta ışıklar saçan Psionic Blade'leri ile gururlu Protoss savaşçıları ve kabuslara yakışır görüntüleriyle adeta ölümün bedenlenmiş hali olan Zerg avcıları. İşte size üç farklı ırk, üç farklı hikaye, ama hepsinin de yolu karanlıkta birleşiyor, bilgisayarınızdaki savaşlar tamamen farklı bir anlam kazanıyor. Aradan o kadar yıl geçti, ama halen en iyi satan, en çok oynanan, en sevilen oyunlardan biri StarCraft. Kimseyi taklit etmeyen, ama hep taklit edilmeye çalışılan bir oyun. Aranızda bu oyunun bir klasik olduğu fikrine katılmayacak kimse var mıdır? Sanmıyorum.





3 Civilization1,2,3 1993, 1998, 2002

Microprose/Firaxis





Seri olarak üçüncü olmasına karşın tüm zamanların en bağımlılık yapan ve en gerçekçi oyun listesinde bir numara olacağı şüphe götürmez. Civilization bir çok insanın bilgisayar almasına sebebiyet veren oyundur. Dünyadaki güç dengeleri oyuna o kadar güzel uygulanmıştır ki pek bir sürprizle karşılaşmazsınız. Oyunu oynarken Ortadoğu'nun neden stratejik olarak bu kadar önemli olduğunu, teknolojinin insan tarihini neden bu kadar derinden etkilediğini kesinlikle anlarsınız. Ülke yönetiminin ne kadar zor olduğunu, baştan yapılan kaynak dağıtımlarının ileride size nelere mal olacağını gayet net görürsünüz. Okumadan dünya dengeleri üzerine ahkam kesmek isterseniz bence Civilization oynayın. Sağolasın Sid Meier!



4 The Sims 1999

Maxis

Sanal insancıklar beslemek isterseniz bundan iyisini bulmanız mümkün olamaz. The Sims kaliteli ve tüm ayrıntıları düşünülmüş bir oyun olmasının yanında en büyük puanını devamlı olarak güncellenmesinden alıyor. Bu da oyunun bağımlılık yapması için çok büyük bir neden. Çünkü güncellemeler o kadar geniş ki. Örneğin Sim'inizin evine bırakın koltuk almayı İtalyan kanepe takımı üstüne Amerikan mutfak bile kurabiliyorsunuz. Oyunun pek yakında online versiyonu da çıkacak ki bu insanların tam bağımlı olması için en büyük sebep olacaktır. Ayrıca karakterler arasındaki iletişimlerin akıllıca düşünülmesi ile tam bir dünya oyunu olan Sims yerini kesinlikle hak ediyor.



5 Quake 1, 2, 3 1996, 1997, 2000

id Software





Durup bir düşünün, Quake serisi olmasaydı bugün bilgisayar oyunları nerede olurdu? Ne Multiplayer oyunlar bu kadar popüler olabilecekti, ne de Half-Life dahil severek oynadığımız sayısız oyun asla yapılmayacaktı. ID Software programcıları Quake serisi ile bilgisayarlarımızın ne denli güçlü ve eğlenceli aygıtlar olabildiklerini kanıtladılar. Quake grafik motorları MOHAA dahil sayısız mükemmel oyunun yapılabilmesine imkan tanıdı. Sadece yazılım değil, donanım dünyası da Quake serisinin zorlamasıyla ilerledi. Kaçımız "adam gibi" Quake oynayabilmek için en sonunda paraya kıyıp bir VooDoo ekran kartı aldı?

6 Counter Strike 2001

Gooseman



Bilmem farkında mısınız artık Half Life: Counter Strike yazmıyoruz. Çünkü Counter Strike tüm dünyada en fazla oynanan online oyun olma şerefine erişti. En büyük avantajını düşmanınızı vurduğunuz ve vurulduğunuz zaman bu hissi size sonuna kadar vermesinin yanında gerçekçiliği ve aksiyonu en güzel şekilde karıştırmasıyla gösteriyor. Bir FPS'de şahsi yeteneğin yanında takım oyunuyla da harikalar yaratılacağını kanıtlayan Counter Strike tahtına o kadar sağlam yerleşti ki bir fenomen olarak kolay kolay geçilemeyecek gibi görünüyor. Bir kaç sene daha tüm dünya çapında oynanacağına emin olduğumuz oyun belkide hayranları tarafından hiç bir zaman terk edilmeyecek.

7 Fallout 1, 2 1997,1999

Black Isle




Tam insanlar bilgisayarda RPG türü oyunların öldüğünden bahsederken, Fallout koca bir atom bombası gibi ortamıza düştü! Elf ve Dwarf hikayelerine doymuş bir piyasada Mad Max tarzı bir senaryonun iş yapacağı tüyosunu Interplay programcılarına kim verdi bilinmez, ama işe yaradığı kesin. Peki ya Wanderer? Nükleer bir çölde basit bir bilgisayar çipini bulmak için deli danalar gibi dolanan bu gariban eleman hem yaşadığı gezegenin, hem de bilgisayar oyunlarının tarihini nasıl değiştireceğini hiç düşünmüş müydü acaba? Fallout serisini oynayan insanların tümünün oyunlar hakkında sadece tek bir ortak şikayeti olduğunu gördüm. O da Fallout 3'in neden hala çıkmadığı!

8 Diablo 1, 2 1997,2001

Blizzard




Çoğu oyuncu Diablo'nun gerçek bir RPG olmadığı konusunda binlerce kanıt öne sürebilir, saatlerce tartışabilir. Ancak bunların hiçbiri Blizzard'ın bu oyunlarla çoktan ölmüş olan bir oyun türünü yeniden hayata döndürdüğü gerçeğini değiştiremez. Diablo sayesinde insanlar yeniden mahzenlere inmenin ve sayısız canavarın ortasına dalmanın ne kadar heyecan verici olabileceğini keşfettiler. Tabii bu mahzenlerden çıkan altın ve malzemenin insan açgözlülüğünü körüklediğini de unutmamak gerek sanırım. Ve belki ikinci oyun ilki kadar devrimsel değildi, ama insanlara daha ilk oyunda bulmayı istedikleri herşeyi bol bol verebiliyordu. Tabii daha fazla silah, yaratık, büyü ve altınla birlikte!

9 Doom 1993

id Software




Kana susamış sayısız cehennem iblisinin ortasında tek başına bir asker! Motorlu testere, pompalı tüfek, minigun ve BFG! Bastığı yeri titreten cehennem baronları ve sibernetik iblisler! Eve açılması gereken bir kapıdan cehennemin yanan derinliklerine düşüş! Carmack ve Romero! Satış rekorları, kırmızı Ferrariler, bilgisayar devrimi! Milyonlarca muhasebeci ve pazarlamacının "oyunlarla" tanışması, dev şirket ağlarının Multiplayer Deathmatch yüzünden çökmesi! Oyunlarda şiddet tartışması, daha kanlı, daha vahşi, daha heyecanlı, daha gösterişli oyunlara doğru kaçınılmaz sürüklenis! En parasız zamanda sırf Doom oynamak için alınan bilgisayarlar! Ve şimdi de üçüncüsü geliyor! Bu kabusun bir sonu yok mu?

10 Rainbow Six Serisi

Red Storm Interactive 1993

Hiç birisini ötekinden ayıramazsınız. Müthiş genişlikte cephaneliğinin yanında gerçek hayattan alınmış özel tim baskınlarını birebir oynayabilme olanağı sağlamasıyla Rainbow Six tam bir profesyonellik kokar. Gerçekçi FPS arıyorsanız üstüne başka hiç bir oyunu koyamayacağınız seri senaryolarıyla da sizi sarar. Çünkü esin kaynağı eski bir CIA ajanı olan Tom Clancy'nin Rainbow Six kitabıdır. Bu yüzden gerçek hayatta uygulanan tüm özel tim taktiklerini ve ekipmanlarını birebir kullanırsınız, kendi harekat planınızı yapabilirsiniz. Oyun hiç bir zaman çok aksiyona yönelik olmamıştır. Çünkü tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi bu oyunda da kurşun bir defa yenir, ikinci bir şansınız yoktur.



11 Warcraft Serisi 1994-2002

Blizzard Entertainment

Azeroth tuhaf bir dünyadır. Ne Elfleri bildiklerimize benzer, ne Orcları, ne de insanları. Karanlığın ötesinden gelen iblislerin gözünü diktiği bu büyülü dünya sayısız oyuncuyu günlerce bilgisayar başına bağla-







mıştır, halen de bağlamaktadır. Blizzard sanki insanlarla alay edercesine, tam herkes başka bir oyunla meşgulken yeni bir Warcraft çıkarmayı ve tüm ilgiyi üstüne çekmeyi alışkanlık haline getirmiştir. Peki durum böyleyken RTS türünü böylesine rafine eden bir oyun serisinden bir de MMORPG çıkacak olması kimseyi şaşırtabilir mi gerçekten? İşte Azeroth böylesine bağımlılık yapıcı, böylesine geniş bir dünyadır. Ve bir defa Warcraft oynayan herkesin kullandığı ortak bir deyiş vardır. "Yeş Milord!"

12 Command & Conquer 1995

Westwood Studios



Gerçek zamanlı stratejinin basamaklarını çıkarken C&C'nin taşlarına mutlaka basarsınız. Çünkü türü yukarılara taşıyan oyun kesinlikle C&C'dir. Günümüzün silahlarıyla ve savaş araçlarıyla hayal ürünü silahları ve senaryoyu çok başarılı bir şekilde birleştiren oyunun en büyük sürprizi ise şüphesiz gizli "karıncalar" bölümüydü. Oyun, yönettiğiniz birimlerin yanısıra kaynak dağıtımı ve bina üretimiyle uğraşarak cepheye sürülen birliklerin arkasındaki desteğin nasıl olması gerektiği uygulamalı olarak bize öğretti. Daha sonra seri "Red Alert" ile grafiklerini ve senaryosunu bir adım öne götürmeye çalıştıysa da ilk oyun her zaman gönlümüzdeki yerini korudu.

14 Baldur's Gate 1,2 1998, 2001

Bioware

Bilgisayar RPG'si iki döneme ayrılır: Baldur's Gate öncesi ve sonrası. Serinin ilk oyunu çıkmadan önce oyun motorları ve karakter iletişimimiz çok farklı idi. Oyunu gördükten sonra ise eski sistemlere burun kıvırır olduk. Tüm zamanlara hitap etmesinin en önemli özelliği yalnızca grafikleri ve oynanışı değil karışık ve binbir dolaplı bir senaryoya sahip olmasıdır. Kim bir tanrının oğlu olarak oyuna başlayayıp o tanrının yerine konmak için tüm aşamalardan geçmek istemezki? Üstelikte zindanlar ve ejderhalar evreninde! Karakterlerin kendi aralarındaki iletişimler ve oyunun D&D kurallarına uygun olarak yapılmış olması diyaloglara kadar her şeyi etkiliyordu. Eğer RPG seviyorsanız zaten arşivinizde vardır.



13 Grim Fandango

LucasArts 1998



Bir macera oyununda senaryo ve grafikler çok önemlidir. Grim Fandango kese kağıdı kafalı karakterleri ve son derece "uçuk" senaryosuyla son derece eğlenceli bir oyundu. Grafiklerini ilk gördüğümüzde ağzımızı iki karış açık bırakan oyun macera türünden hoşlanmayan oyuncuları bile monitör başına toplamıştı. O zamana kadar oynadığımız klasik senaryolu maceraların ötesindeki bir dünyada tamamen kendine has evrenine uygun esprileri ve gerçek dünyaya yaptığı göndermelerle bizi yalnızca eğlendirmemiş aynı zamanda düşündürmüştü. Oyunun deǧinmeden geçemeyeceğimiz bir yanı ise muhteşem müziklere sahip olmasıydı. Listenin uğursuz rakamında yer alması sizi korkutmasın. Grim her zaman keyifle oynanacak bir "tüm zamanlar" oyunudur.

15 Age of Empires 1, 2

Ensemble Studios 1997,2001



Ensemble Studios bu oyunu çıkarana dek piyasadaki RTS'ler ya fantastik bir geçmişte, ya da karanlık bir gelecekte geçerdi. Ya acımasız Orc sürülerini güderdiniz zafere doğru, ya da yenilmez robot ordularını. Ama Age of Empires serileri insanlık tarihinin pek o kadar uzak sayılmayacak geçmişinden de iyi oyunlar çıkabileceğini adeta kafamıza vura vura ispat etti! Fantastik ırkların yerini gerçekten varolmuş milletler, kurgusal kahramanların yerini tarihten ünlü isimler aldı. Öyle ki RTS türü içinde insanlık tarihini konu alan oyunlar sivrilip neredeyse farklı bir üst sınıf haline geldi. Bu durumdan kim şikayetçi olabilir ki? Belki Multiplayer oyunlarda devamlı Scout ya da Paladin Rush yemekten bıkanlar, ama onlar bile sonuçta hallerinden pek fazla şikayetçi değiller.

16 X-COM Serisi 1994-1997

Microprose





Yeni nesil bu ismi bilir mi? Emin değilim, ama bir zamanlar sadece X-COM vardı ve sadece X-COM oynanır, X-COM konuşulurdu. Modern zaman UFO mitlerine dayanan bu seri, Dünya üzerinde üsler kurmaktan, iyi eğitimli komandoları adım adım savaştırmaya dek akıla gelebilecek her alanda uygun stratejiler kullanmanızı gerektiriyordu. Yeni silahlar icad etmeli, bunları işgalci uzaylılara karşı başarıyla kullanmalıydınız. Ve bu serinin atmosferi bugüne dek gördüğümüz en iddialı oyunlardakinden bile çok daha üstündü. Hiç ummadığınız anda en yeni silahlarınızın etkisiz kaldığını görmek ya da üssünüze baskın yeme ihtimali X-COM oyuncularını diken üstünde tutmaya yetiyordu! Ve gerçekten de kazanılan zaferlerin bedeli her zaman çok ağır oluyordu!

17 Grand Theft Auto 1, 2, 3 1997-2002

DMA Design





Araba çalmak bu kadar zevkli olabilir. Üstelik birde mafya için çalışıyorsanız ve görev alıp daha da para kazanıyorsanız. Serinin ilk iki oyunu üstten görünüşlü bir shoot'em up tadındaydı fakat oyun üçüncüsü ile birlikte 3D olunca kendini aştı gitti! İlk oyunlarda bile grafikleri boşverip yalnızca oynanışıyla bile günlerce başından kalkmıyor ve bu arada da hiç sıkılmıyorduk. Fakat gelişen grafikler ve ilk iki oyunun birikimi o kadar güzel harmanlandı ki her zaman oynayabileceğiniz ilk iki oyunun yanında üçüncüsü "her an oynayabileceğiniz oyun" kavramını kendiliğinden yarattı. Bol adrenalin, bol direksiyon sallama, üç tokat tekme yumruk ve bol bol yıldızla GTA'lı gecelerden vazgeçemez olduk.

18 Sanitarium

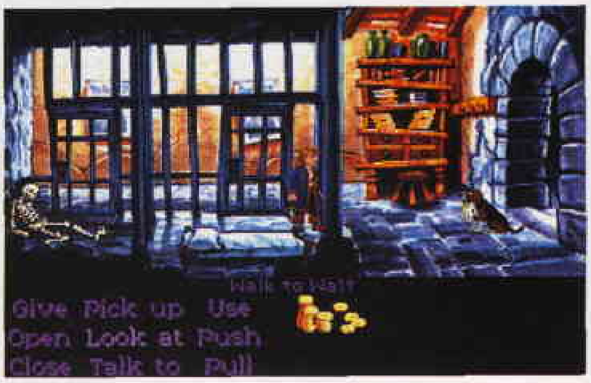
DreamForge 1998

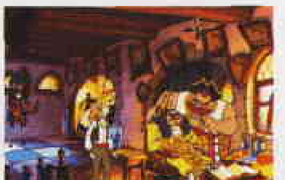


Herhangi bir oyunun, herhangi bir anında gözünüzden yaş geldiğini anımsıyor musunuz? Eminim, içinizde Sanitarium oynayan varsa, ölmekte olan kız kardeşinizin hayaletine, oyuncak ayısını verdiğiniz anda mutlaka ağlamaklı olmuştur. Bir oyunda bu tür hisleri yaşatmak çok zordur. "The Mother" bölümünde tüylerinizin diken diken olduğunu, sirkte aklınızın tamamen karıştığını, hayaletli evde hüzün bastığını hissettiyseniz, Sanitarium'un neden sadece en iyi adventure değil, tüm zamanların en iyi oyunları arasında olduğunu anlıyorsunuzdur.

19 Monkey Island Serisi

Lucas Arts 1998





Guybrush Threepwood aramızdan biridir aslında. Sıradan bir hayat süren, sıradan bir delikanlı. Sonra bir gün Lucas Arts'ın da iteklemesiyle Karayip denizine açılarak korsan olmaya karar verir. Sonrasında olan bitenleri tanımlamak için kelimeler kifayetsiz kalacak, insanlar uzun yıllar kahkahadan kırılacaktır. Her kahraman gibi bir sevgiliye ihtiyacı vardır ve sonunda belasını bulup Elaine ile tanışır. Peki ya sevgilisine başka bir korsan göz koyduğunda sıradan bir delikanlı ne yapar? Özellikle bu korsan ve tayfaları çok zaman önce ölmüş ama bunu bir türlü kabul edemeyip her seferinde geri dönmüşlerse? Monkey Island serisi Adventure oyunlarının zirveye çıkmasına sebep olmuş, bu esnada karşısına çıkan herkesi acımasızca kahkahadan kırmış bir klasiktir. Bana inanmıyorsanız istediğiniz herhangi bir maymuna sorun!

20 Homeworld 1999

Relic Interactive



Sanitarium tamam, ama bir uzay oyununda hislenmeyi beklemezsiniz. Ama Homeworld bunu başarıyordu. Homeworld'ün başardığı bir başka şey ise, tamamen üç boyutlu bir ortamda, yani uzay boşluğunda, birçok 2D Real Time Stratejilerden çok daha rahat kontrol edilebilmek ve zamanına kadar çıkmış RTS'ler arasında en iyi 3D grafiklere sahip olmaktı. Hala oynamadıysanız, denemelisiniz.

21 Star Wars: Dark Forces Serisi 1994-2002

Lucas Arts



Doğrusu "Kyle Katarn" ismi hayatıma girene dek Star Wars evreniyle çok fazla ilgili değildim. Ama Doom motoruyla yapılan ilk oyunu oynamaya başladığımda hem Star Wars adına, hem de FPS türüne olan bakış açımda köklü değişiklikler oldu. İlk oyunda basit bir paralı askerken ikinci oyunda Jedi şövalyeliğine giden yolda yürümek ve en sonunda Karanlık'tan korktuğu için bıraktığı kılıcını tekrar almaya zorlanan bir "sürgün" olmak bambaşka bir heyecandı. Her adımı zorlu ama bir o kadar da zevkliydi. Başka hangi oyun ışın kılıcı ya da Force kullanarak düşmanlarınızı önemsiz böceklermiş gibi ezmenize izin verdi bugüne dek? Hangi oyun sizi Star Wars dünyasının en karanlık köşelerine dek götürdü, o havayı solumanıza, o maceranın bir parçası olmanıza izin verdi?

22 Unreal Tournament 1999

Epic MegaGames

Bu oyunu oynayana dek bir FPS'nin bu kadar leziz, bu kadar bağımlılık yapıcı, bu kadar hareketli olacağını düşünmezdim. Grafikleri kesinlikle rakipsizdi. Multiplayer oyun kodu son derece rafine, oyun modları yaratıcı, haritaları nefes kesiciydi. Sadece Multiplayer bir oyun olmasına rağmen neredeyse tüm FPS'lerden daha fazla oynadım dersem yalan olmaz herhalde. Bunda o güne dek eşi görülmemiş zeka ve yetenekti bot yapay zekasının katkısı küçümsenebilir mi? Bugün bile herhangi bir oyunda o kadar zeki, o kadar yetenekli ama bir o kadar da inandırıcı düşmanlarla karşılaşmak mümkün değil. Tamamen kendi çapında, başka hiçbir oyunla ekabete bile tenezzül etmeyen bir şaheserdir Tournament. Bir defa bulaşan bir daha kolay kolay bırakamaz.



25 Elder Scrolls Serisi 1994-2002

Bethesda

RPG'de devrim yaratan oyunlar listesinde başka bir mihenk taşıda da Elderscrolls serisinden gelmiştir. İlk defa olarak bir oyuna sınırsızlık ve "bitmeme" kavramını ekleyen seri bağımsız karakter yaratma ve rastlansal olarak değişen dünyasıyla ölünceye kadar oynayabileceğimiz oyunlardan oluşur. Serinin 25. sıraya yerleşmesinin tek sebebi ise oyunların yapımcı firması Bethesda'nın her oyununu buglarla dolu olarak piyasaya sürmesidir.



23 Dune 2 1992

Westwood



İşte gerçekten de çok eski oyuncuların hatırlayabileceği bir şaheser! Dune 2 gerçek anlamda RTS türünü ortaya çıkaran oyundur, bundan önce strateji oynamak isteyenlerin Civilization ya da Sim City dışında pek fazla seçeneği yoktu. Üç farklı taraf, özel teknoloji ve silahlar, dev kum solucanları, bu oyunda ne isterseniz vardı. Westwood bu oyunla sıradan firmaların arasından sıyrıldı ve adını herkese duyurdu. Bizler de günlerimizi bilgisayar başında gözlerimizi yiyerek ve Harkonnen Death Hand füzelerini icad edenlere küfür ederek geçirdik! Bu şeyle kıyaslandığında StarCraft'taki Terran Nuke'leri bile çocuk oyuncağı gibi kalır!

24 Sim City Serisi 1989-2000

Maxis



Şehirde oturupta "sular neden akmıyor, elektrikler neden gitti, o kadar vergi veriyoruz kardeşim şehrin içinde dolaşan kasırga hortumda ne demekmiş durdursunlar efendim" gibi nidaları yükselten sakinlere sahip oyun hangisidir? Sim City serisinin sanal vatandaşçıkları tabiki. Kendi şehrimizi yapıp yapıp yıkmaktan sonsuza dek zevk alacağımız oyun Sim City kendini geliştirerek devam ediyor. Şüphesiz serinin devamı da bizi eğlendirecek.



26 Star Wars: TIE Fighter 1994

LucasArts



Şimdi çoğu Star Wars hayranı uzay simülasyonları söz konusu olduğunda gerçekten klasik olanın TIE Fighter değil de X-Wing olduğunu söyleyerek karşı çıkacaklardır. Bir noktada haklılar, X-Wing daha eski ve ağdaşlarından çok daha rafineydi. Ne var ki TIE Fighter belli açılardan eşsizdir. Bugüne dek hangi oyun size "kötü" taraf için savaşma imkanı tanıdı? Hangi oyun Darth Vader ile yanyana uçma ve imparatoru şahsen savunma olanağı sundu? Hangi oyunda bu denli detaylı bir senaryo vardı, hiç beklenmedik anlarda oyuncu kendini tamamen farklı koşullarla yüzyüze buluyordu? Hangi oyun TIE Fighter serisi gemilerle Rebellion güçlerinin canına okumanıza izin veriyordu? Sadece TIE Fighter! Uzun lafın kısası, "Give yourself to the Dark Side!"

27 Commandos 1,2 1998, 2001

Pyro Studios



Son derece akıllı Alman ve Japonlarla kapışıp onları çeşitli dolaplar çevirerek kesiverdiğimiz oyun "Commandos" seri olarak hem grafikleri hemde ince ince düşünülerek planlanmış senaryolarıyla saçımızı başımızı yoldurmuştur. Oynanışı gerçekçi ve bu yüzdende bitirmesi zor olan Commandos İkinci Dünya Savaşı'nda bir özel tim yönetmenin ne demek olduğunu bize öğretmiştir. Unutmayın botu kullanan adam ölürse yanarsınız.

28 Another World 1991

Delphine Studios



Ciddi anlamda Motion Capture ve 3D grafik tekniklerinin kullanıldığı ilk oyundu Another World. Ama teknolojisi değil piyasaya çıktıktan 17 yıl sonra bile tüm zamanların en iyi oyunları arasında gösterilmesini sağlayan bu mükemmel adventure oyununun. Başlangıcından sonuna değil sizi bambaşka bir dünyada olduğunuza o kadar inandırıyordu ki. Şimdi bile arşivinizde bulunsa çıkartıp oynayabileceğiniz kadar mükemmel olan Another World, oyun tarihine adını altın harflerle yazdıran az sayıdaki oyunlardandır.

31 Unreal 1998

Epic MegaGames

Yıldız haritalarında olmayan bir gezegene çakılan hapishane gemisinden dışarı çıkıp da ilk kez gökyüzüne baktığımda, VooDoo ekran kartına verdiğim paranın her kuruşuna deydiğini düşündüm. Acaba? Aslında gerçekten hiçbir şey düşünemeyecek denli şaşırmıştım, bir bilgisayar oyununda böyle grafikler olabilir miydi? Ya düşmanlar? O Skarj savaşçısı gerçekten de beni tüm gemi boyunca bıkmadan kovalamış, sonra da ağır yaralanınca kuyruğu kıstırıp tüymeye çalışmış mıydı? Daracık koridorlara alışmış kulaklarım gerçekten de geniş vadilerde devriye gezen Titanların seslerinin yankısını mı duyuyordu? Unreal tamamen yeni bir kulvar açtı FPS parkurunda, ve bize bilgisayarda "imkansız" diye birşeyin olmayacağını bir defa daha hatırlattı.

29 Planescape Torment

Black Isle 1999

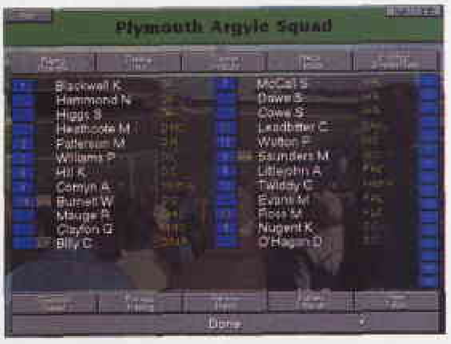
Baldur's Gate motoruyla yapılan oyun şimdiye kadar sanal alemde hiç dokunulmamış bir evrene, Planescape dünyasına bir girşi yapmamızı sağladı. Oyunun en vurucu kısmı ise kendine has mimarisinin yanında romanlara konu olacak ölçüde derin bir konuya sahip olmasıydı. Kim ölülerle dolu bir dünyada ölümsüz olarak dolaşıp en yakın arkadaş olarak ta uçan bir kurukafayı seçerki? Planescape Torment için belkide tüm zamanların en ilginç oyunu diyebiliriz.



30 Championship Manager Serisi

Sports Interactive Limited 1992-2001

CM kısaltması ayrıntı delisi futbol fanatikleri için cennet manasına gelir. Çünkü aradığınız tüm liglerden en güncel kadroları içeren veri tabanı ve diğer özellikleriyle seri Fatih Terim olmak isteyenler için tam aradıkları oyundur. Varsın oynadığınız oyunu göstermesin, varsın süper grafikleri olmasın. Yeterki siz 4.ligden takımınızı alıp onu şampiyonlar şampiyonu yapın bu size yeter. Her sene güncellenen oyunun fanatikleri ise sayısızdır.

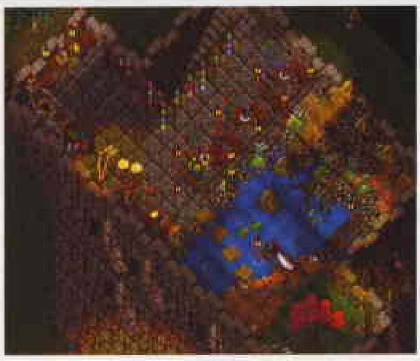




32 Ultima Online 1997

Origin

Artık ilkel kalan grafikleri ve eskiyen senaryosuna rağmen 5 yaşına giren UO tüm dünya da hastalık haline gelen online RPG oyunlarının atasıdır. Her zaman oynayıp zevk alabileceğiniz nadir oyunlardan birisidir. Online RPG'lere Türkiye'nin ilk göz ağrısıdır. Fazla yüksek bir donanım istemez ve her zaman aldığından kat ve kat fazlasını eğlence olarak size geri verir. Fakat tüm zamanların en iyi oyunu tahtını ise bir süre sonra kaptıracağı kesin.



33 Wing Commander 1, 2 1990-1992

Origin

PC denen aletlerin çok sağlam oyun makineleri haline gelebileceğini ilk kanıtlayan oyunlardan biriydi Wing Commander. Daha çoğu oyunun Pac Man tadından kurtulmadığı bir zamanda, bitmap uzay gemileri ve acımasız Kilrathi savaşçılarıyla ortasına bomba gibi düşmüştü. Ses efektleri olsun, grafikleri olsun, oynanış tarzı olsun hepsi benzersiz, hepsi kendine hastı. Doom çıkmadan önce insanlara "yeni PC toplama" hastalığını bulaştıran oyun buydu. Peki neden sadece serinin ilk iki oyununu bu listeye aldık da diğerlerini bıraktık? Basit, ilk iki oyundan sonra Wing Commander serisi artık çok orijinal, çığır açan oyunlar olmaktan çıktılar. Tabii bu kötü oldukları anlamına gelmiyor, ama eskisi gibi devrimsel bir nitelikleri de kalmamıştı.





34 Master of Orion 1, 2 1993-1997

Microprose

Galaktik imparatorluklar kurduğunuz ve yönettiğiniz dev boyutlu 4X strateji oyunları, aslında geçmişi çok eskiye dayanan bir türün üyeleridir. Apple 2 adlı ilk kişisel bilgisayar zamanından bu yana devamlı bu tür oyunlar çıkmış, ancak yapıları nedeniyle pek basit olmadıklarından hep nispeten küçük bir izleyici kitlesine sahip olmuşlardır. Master of Orion serisi bu türün en rafine, en oynanabilir örneklerinden biridir. Öyle iyi tasarlanmıştır ki, çıkmasından bu yana 6 yıl geçmiş olmasına rağmen çıkan yeni oyunlar MOO 2 ile kıyaslanırlar. Bu türün sıra tabanlı oynanış sistemi derin düşünmeyi ve yavaş hareket etmeyi seven oyuncuları cezbeder. MOO serisi ise bu türden hoşlananlara hep aradıklarını vermeyi başarmıştır.





35 System Shock 2

Looking Glass Interactive 1999

Aslında klasik olan ilk System Shock'tır şüphesiz, ne var ki bizim bu listeye ikincisini almış olma sebebimiz çok farklı. System Shock 2 piyasaya çıktığında çoğu firma için FPS demek bolca düşman ve mümkün olduğunca fazla aksiyon demekti. Etrafı dolduran Doom klonlarından bayılacak hale gelmiş, rafine yapımlardan hoşlanan oyuncular için SS 2 tam bir cankurtaran simidi oldu. İçinde bolca RPG öğeleri ve sağlam bir senaryosu olan SS 2 "düşünen adamın FPS'i" olarak oyun tarihine geçti. Ama aslında bunu "düşünen ve korkan adamın FPS'i" olarak düzeltmek lazım. Çünkü SS 2 en iddialı korku filmlerini bile çizgi film gibi gösterebilecek denli ağır ve ürkütücü bir oyun atmosferine sahipti. Hmmm, belki de yeniden kurup biraz tırsmak iyi olabilir?



36 Full Throttle

LucasArts 1996

Lucas Arts'ın bu listede ne kadar çok oyunu olduğunun farkındasınız değil mi? Full Throttle çizgi film grafikleriyle yapılmış, ama çizgi filmlerle pek alakası olmayan tam bir klasikti. Adventure oyunların çoğunun anlamsız render ekranlar, FMV ara sahneler ve akla zarar abidik gubidik bulmacalardan oluştuğu bir zamanda, Full Throttle süper karizmatik ama bir o kadar da sevilesi bir oyun olarak bilgisayarlarımıza renk getirdi. Köşegen çeneli anti-kahraman motorcu Ben ve onun çetesini beladan kurtarabilmek için verdiği mücadeleyi unutmak mümkün mü? Ya da oyunun sonundaki kapanış ekranında Wagner'in müziği eşliğinde gün batımına doğru uzaklaşan oyuncak tavşanları? Bu oyunu oynamadıysanız çok şey kaçırdınız demektir.



37 MDK 1997

Shiny Entertainment



Başına oturur oturmaz en az iki level bitirmeden kalkamayacağınız bir oyundur. MDK aksiyon oyunlarının anlayışını değiştirmiş, komik fakat acımasız uzaylıları ve bambaşka bölüm sonu canavarlarıyla bizi deliler gibi eğlendirmiştir. Grafikleri ise başlı başına bir görsel şölendir. İkinci oyunda sulandırdıkları için onu buraya almadık ama şüphesiz ilk MDK kendi türünde bir devrimdir. Hala arşivinize almadıysanız inanın o arşiv henüz arşiv değildir.

38 Deus Ex 2000

Ion Storm

FPS ile RPG öğelerini karıştıran ilk oyunlardan olan Deus Ex bu uygulamayı ilk defa yapmasına karşın kesinlikle başarılı bir sistem ile karşımıza çıkmıştır. Bir FPS'de yalnızca öldürmek dışında etkileşime de girebileceğimiz karakterlere sahip olan oyun senaryosunu bizim yönlendirebileceğimiz akışı ile farklı bir oynanış sunmuştur. Karakterimizi istediğimiz özelliklerle donatabildiğimiz için çeşitli şekillerde bitirebileceğimiz bölümleriyle Deus Ex her zaman oynanabilir.



39 Descent: Freespace 1, 2 1998-1999

Interplay





Doğrusu Volition yeni bir uzay simülasyonu yaptığını duyurduğunda hiçbirimiz Freespace gibi bir şaheserle karşılaşmayı beklemiyorduk. Bu oyunlar çıktıklarında "makine kastıran" türden programlar olduklarını gösterdiler, ama tüm olay grafiklerde ya da ses efektlerinde bitmiyordu. Galaksinin uzak bir köşesindeki Dünya kolonilerinde görev yapan bir pilot ne kadar zora koşulabilirse, ne denli ağır bedeller ödeyebilirse, ne denli şaşırtılabilirse, o kadarını bulmak mümkündü senaryonun akışında. Sıradan bir savaş, sıradan bir gün, doğru mu? Değil! Freespace kaybetmeye mahkum olduğumuz, en ufak zaferin bile anlamsız kaldığı sonuçsuz bir çabanın yılgınlığını, korkusunu sonuna dek yaşattı bize! Çoğu bilimkurgu klişesi ve özellikle "İnsanlar hep kazanır!" palavrası bu oyunla birlikte çöpe gitti. Ve Freespace bir klasik oldu.

40 C&C Red Alert 1996

Westwood Studios

Klasik "kötü Ruslar" anlayışı üzerine kurulu olan Red Alert serisi değişen grafikleriyle C&C hayranlarının bir bölümü tarafından hep red edilmiştir fakat sonunda herkes ister istemez ona alışmak zorunda kalmıştır. Bir stratejinin içerisine "Tanya" gibi son derece işe yarar bir karakteri sokarak türe farklı bir anlayış kazandıran oyun bir çok ek görev pakediyle bizim bile yetişemediğimiz bir tempo yakalamıştır.



41 Alone In The Dark 1 1992

I-Motion





Poe ya da Lovecraft'ı hayalkırıklığına uğratmayacak denli karanlık bir atmosfer, üç boyutlu grafikler, tüyler ürpertici ses efektleri, korkunç yaratıklar, etkileşimli bir oyun dünyası, saç yolduran bilmeceler. Hepsinin ortasında hiçbir süper gücü olmayan, gayet kolay ölebilen sıradan bir insancık. Şimdi tüm bunları niye sıraladığımı sorabilirsiniz. Ama biz burada yeni bir oyundan bahsetmiyoruz, Alone In The Dark piyasaya çıktığında 286 işlemciler teknolojinin uç noktası sayılıyordu! Tüm bunları yapan başka bir oyun daha yoktu ve uzun yıllar da gelmedi. Alone In The Dark karanlıkta yalnız başınıza oynayabileceğiniz bir oyun değildi. Dedim ya, Lovecraft görse gurur duyardı.

42 Black & White 2001

Lionhead Studios

Tanrı kavramını birebir bilgisayara taşıyan oyun, oyuncunun gözünden "kullarına" nasıl davrandığında ne gibi sonuçlar alacağını gayet iyi gösterir. Ufak bir şampiyon yaratıp onu büyüterek tanrının yer yüzündeki eli haline getirdiğimiz oyun tamamen bir devrimdir. Daha önce hiç düşünülmeyen ya da düşünüldüğü halde uygulanamayan bir fikri başarılı bir şekilde uygulamaya koyan oyun müzikleri ve ana motoru ile bir çok oyuna da yol açmıştır.



43 Aliens Vs Predator 1, 2 1999-2001

Rebellion, Monolith Studios

Bilgisayar ve oyun konsolları için ne kadar çok Aliens konulu oyun yapıldığını bilseniz şaşardınız. HR Giger'ın Ridley Scott için tasarladığı bu kusursuz ölüm makinesini monitörlerimize hakkını vererek taşıyan ilk oyun ise Aliens Vs Predator olabilmişti. Belki oyun içi Save seçeneğinin olmamasından, belki sayısız Alien karşısında tek tabanca kalan bir Marine olmamızdan kaynaklanıyordu, ama bu oyunu oynarken gerçekten korktuk. Karanlıktaki pençe sesleri ve Predator'un görünmezlik alanının dalgalanma efekti Multiplayer oyunlara da yeni bir soluk kattı. Ve ikinci oyun FPS'leri bir adım öteye taşıyarak bize intikam peşindeki bir Predator'ın ya da kendine kurban arayan bir Facehugger'ın neler hissettiğini öğrenme fırsatı verdi.





44 Thief: The Dark Project 1998

Looking Glass Studios

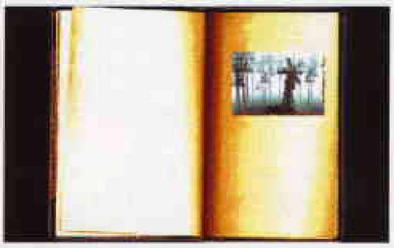
İlk defa olarak karanlıkta saklanarak hayatını başkalarının emeğinden aşırma yoluyla geçinen bir insanın nasıl çalıştığını bize birebir yaşatan Thief, The Dark Project ile en güzel örneğini verdi. Bir oyunun kahramanı olarak kaba kuvvetin değil, zekanın en güçlü yol olduğunu öğretti. Senaryosunun yanında son derece başarılı bölüm tasarımlarıyla Thief: The Dark Project tüm zamanların en iyi oyunları arasına gönül rahatlığıyla soktuğumuz oyunlardan biridir.

45 Myst

Cyan Productions 1994

İlk CDRom oyununuzu hatırlıyor musunuz? Biz hatırlıyoruz. Myst adlı bu tuhaf adventure oyunu, bir adventure oyunu olmaktan öte, tam bir mühendislik şaheseriydi. Hiçbir bulmaca mantıksız, hiçbir oyun içi mantık birbirinden kopuk değildi. Usta bir yazarın kitaplarının içinde yarattığı dünyalarda geçen oyun sizi ilk dakikasından itibaren alıp öyle bir sürüklüyordu ki. Hatta hatırlarım, oyunun orijinal kutusunun içinden oyundaki anılarınızı yazabilmeniz için bir günlük çıkıyordu. Az doldurmamıştım o günlüğü.







46 Tomb Raider 1 1996

Core Design

İkincisini, üçüncüsünü vs.'sini boşverin, ilk Tomb Raider resmen yeni bir tür yaratmıştır: 3rd Person Action Adventure. Günümüzdeki tüm "kahramanı arkadan gördüğünüz" oyunlar, ilk Tomb Raider sayesinde var. Ayrıca, ilk oyunun grafikleri, oynanışı, o odalar ötesi bulmacaları da oyun tarihinde yeni bir kilometre taşı olmuştur. Haa, bir de oyunun kahramanı Lara Croft mevzusu var. Gerçekte var olmayan bir kadın herhalde hiç bu kadar aşığa sahip olmamıştır.



47 Operation Flashpoint 2001

Bohemia Interactive



Şu anda Amerikan Ordusu'nun askerlerini eğitmek için kullandığı tek oyun Operation Flashpoint'tir. Sanırım bu bile oyunun bu listeye girmesi için yeterli bir sebeptir. Son derece gerçekçi bir "piyade" simülasyonu olan oyun o kadar iyidir ki oyunda kaybolduğunuzda yıldızlara bakarak yön tayini yapıp yolunuzu bulmanız bile sizden istenebilir. İstediğiniz şekilde bitirebileceğiniz senaryoları ve son derece geniş oyun alanıyla OF sizin için bir vazgeçilmez olabilir.

48 Heroes of Might & Magic 1,2,3,4

New World Computing 1995, 1997, 1999, 2002



Listede buralara düştüğüne bakmayın. Düşse de çıksa da HoMaM tüm zamanların en iyi oyunları içerisinde her zaman bir yer bulacaktır. Oyuncunun bir oyuna neden bağımlılık derecesinde sarılacağını çok iyi çözmüş olan yapımcılar o kadar güzel bir ayar yapmışlardır ki her zaman "iki dakika takılayım" diye başına oturduğunuz oyun sizi başında saatlerce esir eder ve sizde sabah kalkamadığınız için işinize ya da okulunuza geç kalırsınız. En iyisi hiç uyumamaktır.

49 Medal of Honor: Allied Assault

2015 2002



Normandiya Çıkartması'ndan itibaren saldırının tüm aşamalarını birebir yaşatan MoHAA özellikle gelişmiş yapay zekası ile bizi ekran başına çiviledi. Zamanın tüm ekipmanlarını, üniformalarını ve araçlarını birebir yansıtan oyun Er Ryan'ı Kurtarma adlı filmden hemen hemen birebir olarak uyarlanmış olmasına rağmen filmin uyandırdığı etkiyi birebir taşıyordu. Liste dışında kalmasının yegane sebebi olarak çok genç olmasını gösterebileceğimiz MoHAA zaten arşivinizde mutlaka vardır.

50 Eye of the Beholder 2001

Interplay





İlk First Person görünümlü RPG'lerin en modern temsilcisi olan Eye of The Beholder getirdiği sistem ile RPG'ler için başka bir değer taşır. Özellikle senaryosu ve aşırı karışık haritaları ile bilgisayarımızın yanına harita açarak oynamak zorunda kaldığımız oyun özellikle gerçekçi NPC karakterleriyle bizi çok eğlendirmiş ve kalbimizin çarpmasına sebep olmuştu. Serinin tüm oyunları bir öncekinden iyiydi ve devamı gelmediğinde açıkçası çok üzülmüştük. Merak edenler Interplay'in sitesinden son derece ucuz olan Silver Archives isimli pakedi alarak tüm eski oyunlara kavuşabilir. Şiddetle tavsiye ederim.

Ve şimdi sıra sizde.

10 Eylül'den bu yana sitemizde devam eden Tüm Zamanların En İyi 50 PC Oyunu anketini doldurmak için hala zamanınız var. Bakalım sizin en iyi 50'niz bizimkisi ile ne kadar uyuşuyor? Veya bizim listemize giremeyen oyunlar sizden çıkabilecek mi? 15 Ekim'e kadar sürecek olan anketin sonuçlarını gelecek ay dergimizde yayınlayacağız.

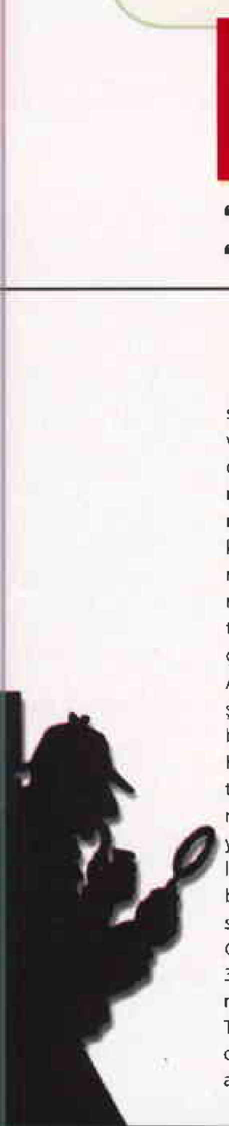
22 Eylül itibariyle Liste...

1 Half Life
2 Championship Manager Serisi
3 Grand Theft Auto 3
4 Counter Strike
5 Age of Empires 2
6 Max Payne
7 Age of Empires
8 Medal of Honor
9 Diablo 2
10 Red Alert 1
11 Doom
12 Fallout 2
13 Diablo
14 Return to Wolfenstein
15 Metal Gear Solid
16 Baldur's Gate 2
17 Warcraft 3
18 The Sims
19 Quake 3 Arena
20 Resident Evil 2
21 Commandos 2
22 Star Wars: Jedi Knight 2
23 Unreal Tournament
24 Colin McRae Rally 2
25 Heroes of Might & Magic
26 Leisure Suit Larry 7
27 Mortal Kombat
28 Undying
29 Rainbow Six Rogue Spear
30 Commandos
31 Delta Force
32 Super Bike 2000
33 Fallout
34 Monkey Island
35 Starcraft
36 FIFA 2002
37 Midtown Madness 2
38 Soldier of Fortune 2
39 Another World
40 Doom 2
41 Grand Prix 500
42 Mafia
43 MDK
44 The Last Express
45 The Longest Journey
46 UFO Enemy Unknown
47 Wolfenstein
48 Final Fantasy 8
49 Tomb Raider
50 Rune

LEVEL İnceleme

Bilen Adam

"Amanın n'apıyorsunuz doktor bey, benim sadece dişim ağrıyordu ?!"
"İyi ya işte, kafanızı keselim, kökten kurtulun. Kıpraşma !"



Biz de her türlü abukluğun sadece bizim memleketimizde vuku bulduğuna kanaat etmiştik iyice. İnternet'in sansürlenmeye çalışılması, kopya oyunlar vızır vızır satılırken oyun ithalatçılarının getirdiği oyunları parasını vererek dahi gümrükten çekmekte zorlanması ve son olarak dergi CD'lerine getirilen (ama çok şükür ki tahmin ettiğimiz kadar korkunç olmayan) kontrol yasası... Ülkemizde bilişim sektörüne kasıtlı olarak darbe vurulmaya çalışılıyor veya ne yaptığını bilmeyenler tarafından yönetiliyoruz diyorduk ve hangi seçeneğin daha korkunç olduğunu tartışıyorduk. Ama gelin görün ki, el elden üstün çıktı. Komşumuz Yunanistan'da geçtiğimiz ay içinde öyle bir kanun yürürlüğe girdi ki akıllara ziyan.

Kısaca kanun, Yunanistan sınırları içinde her türlü mekanik ve elektronik oyunun oynanmasını yasaklıyor. Tabii "elektronik" oyun deyince işin içine tüm konsol ve bilgisayar oyunları da giriyor. Eylül ayından itibaren yapılan baskınlarda Counter Strike ve Yahoo üzerinde satranç oynatırken yakalanan(!) 3 İnternet Cafe sahibi şimdi 1 yıl hapis cezası ve yaklaşık 300.000 dolar para cezası istemiyle mahkemede yargılanıyor.

Tabii siz işin sadece toplu alanlarda oynanan oyunlarla sınırlı olduğunu zannediyorsunuz, ama malesef değil. 3037 numalı bu kanunun 2. bendinde aynen şöyle yazıyor:

"Tüm mekanik, elektrikli ve elektronik devre içeren oyunlar, bilgisayar oyunları da dahil olmak üzere otel, kafeterya, fuar alanı ve diğer halka açık veya özel mekanlarda oynatılması yasaktır."

Kanuna uymazsanız ne oluyor peki? Kanunun 4. bendinde suçun cezası da açıkça yazılmış:

"1. ve 2. bendde belirtilen oyunların halka açık herhangi bir yerde oynatılıyor veya bulunduruluyor olması durumunda, mekanın sahibi en az 3 ay hapis ve 5000 euro para cezası, suçun tekrarı durumunda en az 1 yıl hapis ve 25.000 ile 75.000 euro arasında para cezası verilecek ve tüm oyunlara ve elektronik cihazlara el konulacaktır."

Şaka gibi, öyle değil mi? Ama durun, kanunun çıkma sebebi daha da komik. Ocak ayında iktidar partisinden bir milletvekili kanunsuz bir mekanda kollu kumar makinası oynarken kameraya çekiliyor ve iş medyanın da yardımıyla rezilliğe dönüşüyor. İktidar partisi de amcayı ihraç edip, mekanik ve elektronik kumar makinalarını (Internet üzerinden oynananlar da dahil) yasaklamak için toparlanıyor ve başlıyor çalışmaya. İki ay çalıştıktan sonra öylesine takdire şayan bir açıklama yapıyorlar ki.

"İki aylık çalışmamızın sonunda farkettik ki biz iktidar partisi olarak elektronik kumar makinaları ile bilgisayar oyunları arasındaki farkı anlayamıyoruz. Bu yüzden tüm bilgisayar oyunlarını toptan yasaklıyoruz."

Bravo! Böylesine ince düşünen hükümetler de varmış dünya denilen şu misket üzerinde. Öyle bir kanun çıkartmış ki Yunan hükümeti, sadece evlerdeki PC, Playstation 2 ve diğer oyun konsolları değil, cep telefonlarındaki oyunlar, bazı DVD filmlerindeki oyunlar ve hatta Windows ile birlikte gelen Solitaire ve Mayın Tarlası oynamak ve hatta bulundurmak bile suç sayılıyor artık. Aman diyeyim, bu yakınlarda Yunanistan'dan geçecekseniz cebinizi kapatın, hatta pilini sökün. Polis pili makinaya takmaya çalışırken en azından kaçma fırsatınız olur!

Not: Yunanistan'ın en büyük oyun sitesi olan www.gameland.gr bu kanuna karşı imza topluyor. Gidin siz de sanal imzanızı oraya atın. Komşumuzdaki bu insanlık ayıbını durdurmak için. İnsanın en temel haklarından olan eğlenme hakkına yapılan bu saldırıya karşı tepkinizi gösterin ve Yunanlı oyunculara destek verin. Yarın birgün aynı şeyin bizim başımıza da gelmeyeceğini kim garanti edebilir?

Nnot: 28 Eylül itibariyle Yunan hükümeti bu kanunu bir şartla geri çekti: Oynanan oyunlardar para kazanılmaması şartıyla

ZAMAN TESTİ

Bundan böyle oyunların zamana karşı ne kadar dayandığını test ediyoruz. Üst üste 6 ay bu listedeki yerini kaptırmayan oyunlar Zamana Karşı Duran Klasikler arasındaki yerini alacak.

KAÇ AYDIR DAYANIYOR

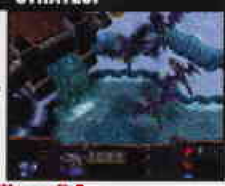
FIRST PERSON SHOOTER



Soldier of Fortune 2 %80 PC

İnanılmaz grafik hatalarına rağmen multiplayer konusundaki başarısıyla uzun süre oynanmayı hakediyor. Sanane.com'a giriş siz de deneyin.

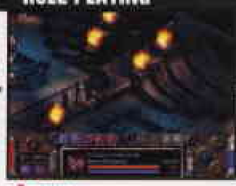
STRATEJİ



Warcraft 3 %93 PC

"Blizzard'dan bekleneni çıksa yerim" - Makil. Mükemmel bir oynanışı, mükemmel grafik ve müziklerle birleştiren Warcraft 3 tüm övgüleri hak ediyor.

ROLE PLAYING



Arcanum %86 PC

Uzun, ama gerçekten uzun bir süre oynayacaksınız bu oyunu. Teknoloji ve büyünün çatışmasını işleyen oyun, grafiklerine rağmen keyifli oynatıyor.

nasılpuanveriyoruz?

Hangi oyunlar paranızı hakediyor, hangi oyunlar arada sırada oynamaya değer ve hangi oyunlardan kaçarak uzaklaşmalısınız, size söylemek bizim işimiz ve bunun farkındayız. İşte bu yüzden Türkiye'deki en ciddi inceleme sistemine sahibiz.

• İncelediğimiz oyunlara verdiğimiz puan, bir oyun için önemli olan altı kritere ayrı ayrı verdiğimiz puanların toplamından oluşuyor. Bu altı kriter, Level Karnesi'nde de gördüğünüz grafik, ses ve müzik, oynanabilirlik ve atmosfere ek olarak; bir oyun için çok önemli olan eğlence faktörü ve oyunu inceleyen yazarın kanaatinden oluşuyor.

• Kesinlikle, henüz tamamlanmamış oyunları incelemiyoruz. Oyunların beta kopyalarını, ne de video/müzikleri oyundan sökülmüş Internet kopyalarını kesinlikle incelemeyi reddediyor ve oyuna hakettiği puanı vermek için, piyasa versiyonunun elimize geçmesini bekliyoruz. Ama çok özel durumlarda, oyunların basın için özel hazırlanmış ve dağıtıcı firmanın bize sağladığı özel versiyonlarını inceliyoruz.

• Bir oyun sadece o kategoride usta olan yazarımız tarafından incelenir. Böylece, bir oyunu inceleyen yazarımız, o türden önemli olan her oyunu incelemiş olmasını ve oyuna daha sağlıklı bir puan vermesini sağlıyoruz.

• Eğer bir oyunun Level Hit veya Level Klasik ödülü almaya aday olarak görüyorsak, o oyunu sonuna kadar oynadıktan sonra inceleriz. Ama istisnasız bütün oyunlar en az 10 saat incelendikten sonra yazısı yazılır.

• Ve eğer bir oyuna haksızlık ettiğimizi düşünüyorsanız, bize yazmanızı isteriz. Sürekli olarak kendimizi geliştirmek en büyük özelliğimiz olduğundan, bir hatamız olduğuna inandığınız anda bize yazın. Bunun için mail adresimiz level@level.com.tr.

Bilgi İçin •	Oyuna en yakın web adresi
Yapım •	Yapımcı Firma
Dağıtım •	Dağıtıcı Firma
Minimum Sistem •	Yapımcı firmanın önerdiği minimum sistem gereksinimleri
Önerilen Sistem •	Bizim önerdiğimiz ideal sistem gereksinimleri
Tür •	Oyunun türü
Multiplay •	İnternet ve ağ üzerinden oyunlara destek verip vermediği
Artılar •	Oyunu tavsiye etmemizin başlıca sebepleri
Eksiler •	Oyunun en zayıf yanları
Alternatifler •	Oyuna en çok benzeyen diğer yapımların bizden aldıkları notlar

LEVEL NOTU %99

Puanlar neyi ifade ediyor?

%90-%100 arası: Level Klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.

%80-%89 arası: Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da, vereceğiniz paraya değecektir.

%70-%79 arası: Level Hit almayı haketmemiş oyunlar kesinlikle çöplük değildir. Aksine, bu puanı almış oyunlar görülmeyi hakeden, iyi oyunlar olacaktır. Eğer türden hoşlanıyorsanız, gönül rahatlığıyla alabilirsiniz.

%50-%69 arası: İncelememizi okuduktan sonra, sadece oyunun türünden çok ama çok hoşlanıyorsanız almayı düşünün.

%30-%49 arası: Bu kategorinin aşağılarındaki oyunlardan uzak durmanızı tavsiye ederiz. Ama 45 ve üzeri oyunlar, herşeye rağmen, birkaç saat eğlenmenizi sağlayabilir. Yine de, her zaman için paranızı harcayacak çok daha iyi oyunlar olacaktır.

%1 %29 arası: Bu aralığa düşen oyunlara da verecek bir ödülümüz var. Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan bucak bucak kaçmalıdırlar.

İNCELENEN OYUNLAR

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC	geçen ay
1- Mafia	yeni
2- Medieval: Total War	yeni
3- The Sims: Vacation	↓ (1)
4- The Sims	○
5- Medal of Honor: Allied Assault	↑ (9)
6- Grand Theft Auto 3	↓ (3)
7- The Sims Hot Date	↓ (6)
8- Warcraft 3 Reign of Chaos	↓ (2)
9- Neverwinter Nights	↓ (2)
10- Elder Scrolls 3: Morrowind	○

KONSOL	geçen ay
1- Stuntman	yeni
2- Tekken 4	yeni
3- Conflict Desert Storm	yeni
4- Turok Evolution	yeni
5- Grand Theft Auto 3	↓ (2)
6- Medal of Honor: Frontline	↓ (1)
7- Commandos 2: Men of Courage	yeni
8- TOCA Race Driver	yeni
9- Spiderman The Movie	↓ (4)
10- Gran Turismo Concept	↓ (3)

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

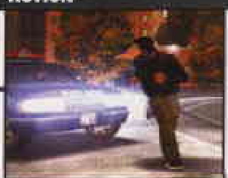
SPOR



Pro Evolution Soccer %96 PS2
Son anda THPS3'ü tahtından indiren PES, [illegible] en iyi futbol ve hatta spor oyunu olarak başlıyor geri saymaya bu ay.

0 1 2 3 4 5 6

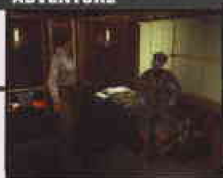
ACTION



Grand Theft Auto 3 %98 PS2 **%95** PC
Bu ay gelen Mafia tarafından zorlanmış olsa da, GTA3'e hak ettiği payeyi vermemiz gerekiyor. Tüm zamanların en iyi oyunlarından birisi olarak.

0 1 2 3 4 5 6

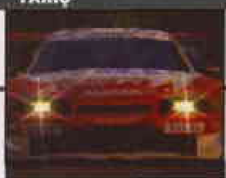
ADVENTURE



Syberia %70 PC
Tam çözümünü Strateji Ustası bölümünde bulacağınız Syberia, uzun zamandır gördüğümüz en iyi (ve tek) adventure.

0 1 2 3 4 5 6

YARIŞ



Gran Turismo 3 A-Spec %98 PS2
GT Concept'i bir görev paketi sayarsak, Gran Turismo 3 A-Spec'den daha iyisi hala çıkmadı. Sayım yeni başlamış olmasa, zaman testini aşmış olacaktı.

0 1 2 3 4 5 6

SİMULASYON

Hakeden Yok
IL-2 Sturmovik'i klasikler arasına aldıktan sonra gördük ki, onun yerine buraya girmeyi hak eden bir sim gelmemiş henüz. Bekliyoruz.

0 1 2 3 4 5 6


thecityoflostheaven
MAFIA









Gerçekten, insanoğlu ne kadar tuhaf bir türdür. Bildiğimiz anlamda uygarlığın kurulmasında tarih içinde en çok adı geçen memleketler hangileri? Mısır, hala anlamadığımız enerji türlerini kontrol etmeyi bilen, mimari ve inşaat mühendisliğinin dibine vurmuş bir uygarlıkken şimdi piramitlerin etrafındaki çöpleri toplamak için Avrupa'dan yardım istiyorlar; tifüs ve kolera aşısı olmadan ülkeye giremiyorsunuz. Araplar, felsefenin beşiği iken, şimdi birkaç varil dinazor çürüğü için birbirlerini bile gırtlaklayacak durumdalar. Yunanlılar, cumhuriyeti ve olimpiyat oyunlarını keşfeden bu ırk iken, şimdi insanların oyun oynama hakkını ellerinden alını, yani hem özgürlüklerini, hem de eğlence hakları ellerinden alınıyor. Türkler, her türlü bilimin, savaş sanatının kitabını yazmış, Avrupa'yı sekiz yüzyıl boyunca titretmiş bir ırk iken, şimdi üç kuruş borcu altı ay geciktirsinler diye Avrupa'nın karşısında titriyor.

İtalya ise ayrı hikaye. Roma İmparatorluğunun en büyük şehir devletlerinin kurulduğu ve lejyonerlerinin karşısında tüm dünyanın titrediği bu müthiş uygarlık şimdi neyiyle ünlü? İki şeyle: Spagettileri ve mafyaları.

Uzun lafın kısası: Aklı olan dünya dışı canlılar insanoğlundan uzak durmalıdır. Kendi iyilikleri için. Bizim için artık çok geç, burada kapana kısılıp kaldık bir kere...

Don Cappa

Mafia, bizimle adı taşıyan kardeş dergimizin de çıktığından olsa gerek, kendimizi yakın hissettiğimiz Çek Cumhuriyeti'ndeki oyun yapımının nasıl dibine vurulduğunun en son göstergesi. Daha önce Hidden & Dangerous'u yapan Illusion Softworks'ün ikinci oyunu olmasına rağmen şimdiden yılın en iyi aksiyon oyunları arasında gösteriliyor, hem bizim, hem de diğer oyun dergileri arasında. Tür olarak Grand Theft Auto 3'ün her şeyiyle bir bütün olan şehir içinde araba kullanma serbestliği ile, Hitman'in aksiyonunu, daha doğrusu Hitman'in artık sessizliğe ihtiyaç duymadığınız andan itibaren girdiğiniz aksiyonunu birleştirmiş. 1930'larda başlayıp, 1938'e kadar sürdüğü için GTA3'deki gibi müthiş spor arabalar yok belki, ama bence tüm zamanların en karakterli (nasıl oluyorsa artık!) arabalarından bazılarını kullanma şansınız olacak. Gerçi o zamanların arabalarının isim haklarını almamak için modeller sallanmış, ama 30 model Amerikan arabalarından sevdikleriniz varsa, oyundaki arabaların görünüş olarak gerçeklerinden hiçbir farkı yok.

Arabaların güzellikleri bir yana, Mafia uzun zamandan beri PC'de gördüğüm en iyi hikaye kurgusuna sahip aksiyon oyunu. Bakın "hikaye kurgusu" dedim, hikaye herhangi bir







mafya filminde seyretmediğimiz hiçbir yenilik içermiyor. Ama hikaye ve içerdiği sürprizler o kadar güzel işlenmiş ki, oyunun ana hikayesini bitirmeden rahat edemiyorsunuz. Şimdi hepsini söyleyip tadını kaçırmayayım ama durun, en azından şunu bilin ki Salieri ailesinin içindeki köstebek...

Mafya-tek keyfi

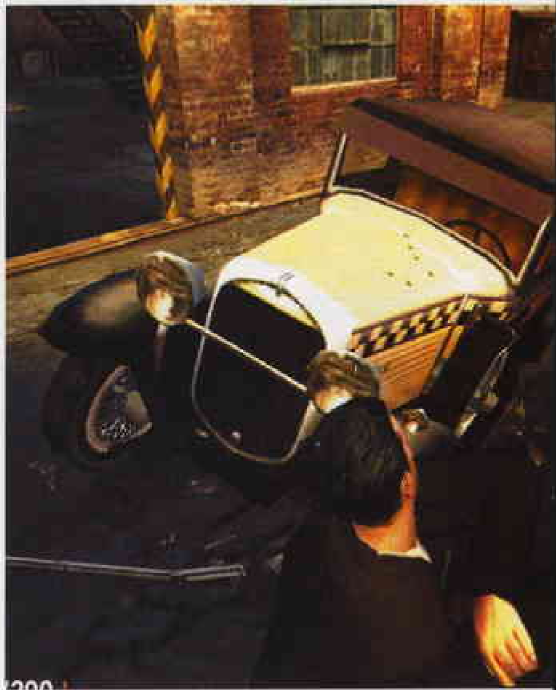
1938'de kafenin tekinde, bir polisle yaptığınız anlaşma ile başlıyor oyun. Anlaşmaya göre polisin sizi ve ailenizi koruması karşılığında 8 yıldır çalıştığınız Salieri ailesinin tüm pisliklerini anlatmaya başlıyorsunuz. Aslında basit bir taksi şoförü iken, rakip mafyadan kaçan Salieri'nin en iyi iki adamı Paulie ve Sam'in arabanıza binmesi ile siz de ucundan bulaşıyorsunuz karanlık işlere, hem de bir daha hiç çıkamamacasına. Oyun başından sonuna kadar oyun içi grafiklerle hazırlanmış videolarla dolu ve abartmak gibi olmasın ama, bu videolardaki heyecan Metal Gear Solid 2'nin videolarından aşağı kalır düzeyde değil. Özellikle ilk bölümün sonundaki videodaki gerilimi şimdiye kadar seyrettiğim pek az mafya filmi sahnesinde yaşadım diyebilirim.



Daha önce de söylediğim gibi oyun ana olarak iki bölümden oluşuyor, aksiyon sahneleri ve bu sahnelerin birinden diğerine giderken arabayla gezdiğiniz şehir sahneleri. Tabii şehirde dolaşırken arabanızdan inip GTA'daki gibi bir başka arabayı çalabilirsiniz, ama bu hem GTA'daki kadar kolay değil, hem de zaten bunu yapmanıza çoğu zaman gerek kalmıyor. Şehirdeki arabaları çalmak için önce o arabaların kilitlerini açmayı bilmeniz gerekiyor. Ayrıca kilitle uğraşırken polise veya arabanın sahibine yakalanma ihtimaliniz de var. Mafia'nın GTA3'ten farklı olduğu ve malesef eksik kaldığı yönü bu şehir içinde serbest dolaşma olayı, ama bundan az sonra bahsedeceğim. Önce, uzun zamandan beri gördüğüm en iyi PC aksiyon anlarını bana yaşatan Mafia'yı yere göğe sığdıramamayı düşünüyorum. Şöyle ki:

Mafia, bir mafya oyununda düşünüp düşünemeyeceğiniz her türlü ortamda öyle aksiyon sahneleri yaşatacak ki size, beyniniz fırlayıp tavana vurabilir. Özellikle 15. bölümden sonraki her bölümde öyle stresli anlar yaşıyorsunuz ki, eğilip tırıs tırıs kapı aralıklarını keserek ilerlerken kalbinizin her atışını tek tek sayabiliyorsunuz. Bir de, Mafia'da çok minik ama çok hoşuma giden bir özellik unutulmamış. Bir silahın şarjöründeki mermiler bitmeden Reload tuşuna basarsanız, o şarjördeki mermilerin hepsini kaybediyorsunuz.Yaklaşık 30 saat Mafia oynadıktan sonra tekrar Counter Strike'a döndüğümde bayağı bir bocaladım bu yüzden. Minik belki, ama çok ve gerçekçiliği arttıran, ne zaman şarjör değiştirmeniz gerektiğini bile düşünmenize yol açan hoş bir detay.

Aksiyon bölümleri diyordum. Bu bölümler arasında neler yok ki. Bir otoparkta kaçak viski anlaşması yaparken rakip mafyanın arabalarla ortamı basması, terkedilmiş bir hapishanenin kulesinden tarihin ilk dürbünlü tüfeği ile kirli bir politikacıya suikast yapmak, kaçışı olmayan bir teknede verilen partiye silahsız katılıp, öncekinden daha kirli bir başka politikacıyı temizlemek gibi görevlerin yanı sıra, müstakbel karınıza sarkıntılık yapan serserilerin bacaklarını beyzbol sopası ile kırmak, ailenin şerefini korumak için bir Grand Prix'ye katılmak gibi ilginç olanlar da var. Hiçbir bölüm bir öncekinin tekrarı gibi gelmiyor ve gittikçe artan bir zorluk derecesinde oldukları için, oyundan kopamıyorsunuz. Yalnız, bence oyunun sonunu getiren olaylar zinciri gereğinden hızlı gerçekleşiyor. Yine de, totalde neredeyse 25 saatlik bir ana hikaye sizi bekliyor. Ne yazık ki zorluk derecesi olmadığı için oyunu baştan ve daha zor bir seviyede oynayamıyorsunuz. Ne yazık ki diyorum, çünkü Mafia'yı bir kere bitirdikten sonra doymamış olacaksınız.



Oyunun başında açık olan Free Ride ve bitirdiğinizde açılacak olan Free Ride Extreme bölümleri ise bu açlığınızı gidermekte ne yazık ki yetersiz kalıyor. Neden mi?

Counsilieri Frank

Çünkü, ne yazık ki Mafia'nın araba bölümlerinde birçok şey eksik kalmış. Tamam, grafikler tarz olarak GTA'dan farklı olsa da kalite olarak onunla yarışır ve arabaların hasar modellemeleri ondan çok daha üstün. Ama diğer arabaların ve yayaların yapay zekası çok, ama çok kötü. Mesela, bir dönemeçte arabanızı bıraktığınız zaman, arkanızda anında bir araba kuyruğu oluşuyor ve kimse duran bir aracı sollayarak yoluna devam edebileceğini aklının ucundan bile geçirmiyor. Duran bir arabanın sürücüsüne ateş ettiğiniz zaman, tahmin edin, durmaya devam ediyor. Ve camlar. Bir araba-

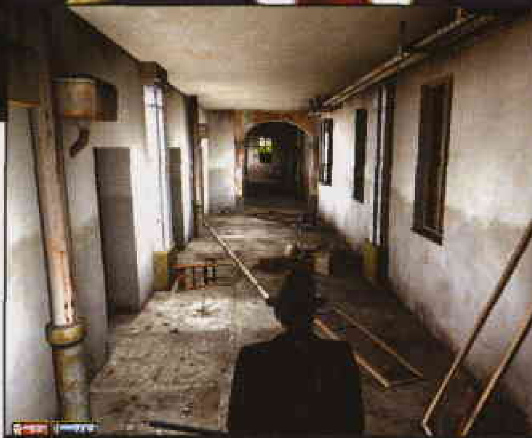
LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	www.mafia-game.com
Yapım	Illusion Softworks
Dağıtım	Gathering of Developers
Minimum Sistem	Celeron 600, 128MB RAM, 32MB Ekran Kartı
Önerilen Sistem	PentiumIV 1.8, 512MB RAM, 64MB Ekran Kartı
Multiplay	Yok.
Tür	Aksiyon
Artılar	Müthiş hikaye, müthiş grafikler, müthiş müzikler, müthiş sesler, ama...
Eksiler	Araba ve şehir sahneleri yavan ve bir yerden diğerine gitmekten başka işe yaramıyor. Sistem ihtiyaçları müthiş yüksek. Free Ride kısmı son derece gereksiz.
Son Karar	Mükemmel değil belki, ama ona yakın. En iyisi değil belki, ama tartışmasız bir PC aksiyon klasiği
Alternatifler	Grand Theft Auto 3, Hitman

LEVEL NOTU %92









nın herhangi bir camından sürücüye ateş ettiğinizde göreceksiniz ki, o cam kırılmadıkça içindeki sürücüye hiçbir şey olmuyor. Halbuki arabaların diğer yerlerinin hasar modellemeleri kusursuz. Tekerleğe ateş ettiğinizde patlıyor ve arabalar kontrolden çıkıyor, jant kapağını dört-beş kez vurabilirsiniz tekerlek akstan kopuyor, arabanın benzin deposunun yerini biliyorsanız (ki genelde sol önde veya arkada oluyorlar) iki-üç kurşunda havaya uçuyorlar. Ama malesef Mafia, aksiyon sahnelerindeki mükemmelliği araba sahnelerinde yakalayamıyor. Bunda, oyunun 1930'larda geçiyor olması ve o zamanların arabaları ile kovalamaca yapmanın o kadar da adrenalin yükseltici olmamasının payı da tartışılmaz tabii.

Diğer yandan, oyunun geçtiği Paradise City, GTA3'ün Liberty City'sinden sonra gördüğüm en güzel PC oyunu şehri. Her an ekranınızda düzinelerce insan, bir o kadar araba tramvay ve metrolar vızır vızır geçiyor. Açılır kapanır bir köprüsü bile var şehrin, isterseniz arkanızdakileri ekmek için riske atılıp zorlayın, ama 10. bölümden önce çıkan arabalarla pek tavsiye etmem, balıklarla uyursunuz sonra. Şehri gezip gördükçe "Ulan" diyorsunuz "Neden daha canlı, daha heyecanlı yapmadınız şu araba sahnelerini!"

Az önce de söylediğim gibi, oyunu bitirdiğiniz zaman açılan Free Ride Extreme diye bir bölüm var. Bu bölümde elini kolunu havada sallayarak sizi bekleyen kasketli amcalardan alabileceğiniz 20 birbirinden uçuk görevi yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Görevler arasında, külüstür bir arabayla bir zeplinden atılan bombalardan kaçmak, saatte 50 mil hızla koşabilen bir adamı yakalamak ve bomba yerleştirilmiş taksileri denize atmak gibi uçuk ama eğlenceli olanlar var. Bu görevleri yaptıkça kullanabileceğiniz yeni arabalar açılmaya devam ediyor ki en son amacınız, Prototypes bölümündeki arabaları da açıp 1930'larda 180 km/s hıza ulaşmanın zevkine varmak. Size tavsiyem önce tadına vara vara esas oyunu bitirmeniz, akabinde Free Ride Extreme'e girişmeniz. Düz Free Ride'a bir bakabilirsiniz, ama 10 dakika içinde sıkılacağınızı şimdiden söyleyeyim, tek yaptığınız haritada turuncuyla belirtilen gangsterleri arabadan indirip kurşuna dizmek çünkü. Tatsız olmuş anlayacağınız.

Selam, Level'dan gönderdiler bizi...

Gelelim oyunun grafik canavarı sistem ihtiyaçlarına. Açıkçası benim 64MB GeForce 3, Pentium 1.4Ghz işlemci ve 256 RAM'li makinam şehir bölümlerini bütün detaylar açıkken kaldırmıyor ve ara sıra 10fps'ye düştüğü oluyordu. Ama ben suçu az olan RAM miktarıma buldum. Aksiyon sahneleri abarmadıkça çok fazla yavaşlama yaşatmadı, yine de bundan daha düşük bir sisteme sahipseniz çözünürlüğü, özellikle de görüş mesafesini düşürerek rahat bir oynanış elde edebilirsiniz.

Oyunun müzikleri inanılmaz. Dedenizin gramofonunu alıp kasanızın yanına koysanız, 1930'ların havasını bu kadar iyi yaşatacak bir taş plak bulamazsınız. Zaten bütün müzikleri Bohemia Senfoni Orkestrası yaptığından, bunda da şaşılacak bir şey yok. Şaşılacak olan şey, sesler. Seslere gösterilen özeni şöyle anlatmaya çalışayım, yere düşen boş kovanların kaç kere sektiği, hangi mesafeden düştüğü ve düştüğü zeminin ne olduğu, o kovan yere düştüğünde çıkan sesin değişmesine sebep oluyor. Yolda giderken yanınızdan geçen arabalardan kaportaya giren kurşunların çıkardığı tok sese kadar hiçbir ses efektinde en ufak bir hata, yanlışlık veya kulağa batma yok. Bu kadar mükemmeli kırk yılda bir geliyor yani.

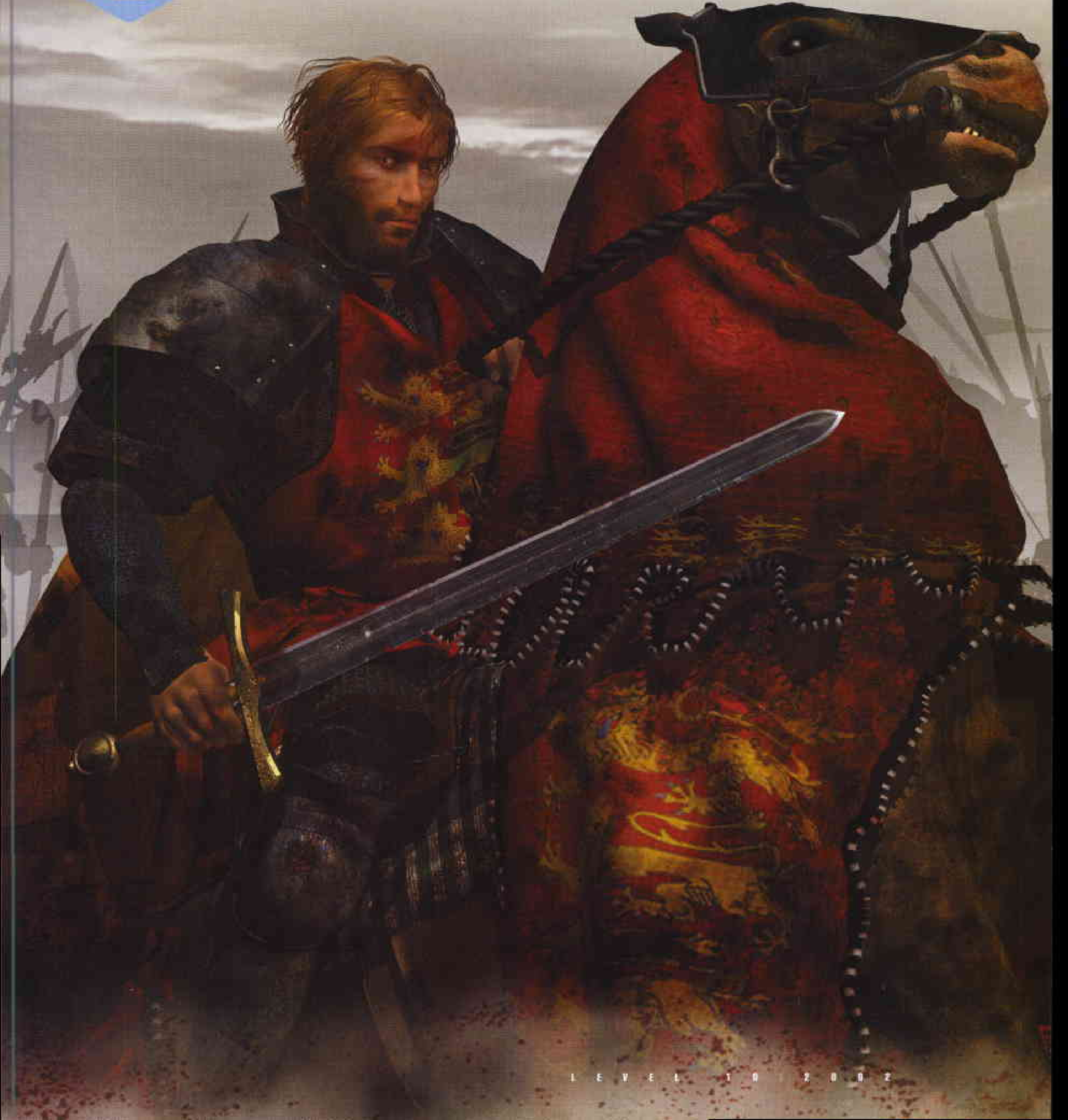
...abone olmanız gerekiyormuş, olmamışsınız?!

Uzun lafın kısası, Mafia PC için bu sene içinde çıkan en iyi aksiyon oyunlarından biri. En iyisi mi, buna 3 ay sonra 2002'nin en iyi oyunlarını seçerken karar vereceğiz, çünkü daha yolda *Hitman 2, No One Lives Forever 2 gibi* oyunlar da var. Ve tabii Grand Theft Auto 3. Keşke diyorum, programcılıktan anlasam, biraz da hacker olsaydım. O zaman Mafia'nın aksiyon sahneleri ile GTA3'ün şehrini ve araba sürüşünü birleştirip kendi *modern-hibrid Mafia'mı* yapardım. Peki o zaman her şey mükemmel olur, dünyaya barış ve huzur mu gelirdi? Hayır, ne alakası var. Sadece kendimi daha mutlu hisseder ve kandırmaya devam ederdim, hepsi o. O zamana kadar siz GTA3'ünüzün yanına Mafia'yı da katın ki PC'nizin nelere kadir olduğunu göresiniz.

Sinan Akkol | sakkol@level.com.tr

MEDIEVAL TOTAL WAR™

Ne dersi bırak ben yazarım tarihi...







Oyundaki yenilikler akıllara zarar

Rts türü oyunların anlamsız bir hızla çoğalıp klasiklerin rezil klonları arasında kendimizi kaybettiğimiz bir dönemde bir logo ile değişiverdi strateji kavramı oyunlarda. Kaynak yönetimi ile değil ülke ekonomisi ile, birim üretimi yerine ordular kurmak için koku(para birimi) peşinde koşmaya başladık bir anda. Shogun adlı bu gariban oyunun sonunda bir de TotalWar diye birşeyler vardı. Başta ismi bir bütün olarak algılasakta olayın Shogun da değil TotalWar da olduğunu anlayacaktık. Oyun her açıldığında gördüğümüz TotalWar baştaki ifadesizliğini girişilen ilk savaşta yitiriverdi. Ve gerçek anlamda strateji nedir ? sorusunu ortadan kaldırıverdi. TotalWar anlamını kazandı. Eğlenceli ve zorlu kararlarla dolu saatler geçirmemizi sağladı bilgisayar başında. Medieval Total War' ın gelişiyle birlikte bu yanyana duran iki kelime yeni anlamlar kazanacaktı, ama benim haberim yoktu bundan henüz....

Medieval Total War bir devam oyunu değildi ki bunu anlamam çok uzun sürmedi. Shogun'u haftalarca oynamış, nadiren bulabildiğin her rakibi de en yakın netcafede meydan muharebesine çıkartmıştım. Oyunu uzun süre ara ara yükleyip tekrar tekrar oynadım hatta. Ofiste Medieval: Total War demosunu gördüğüm gün ise "Allah derim!" dedim ve dedim akabindede. Ama ben daha çok söyleyecektim bunu bundan da haberim yoktu.

Bu yazıyı yazarken ne kadar zorlandığımı anlatamam, hatta bu cümleyi kurmam bile salaklık derecesinde saflık olarak bile nitelendirilebilir. Ancak oynamaya başladığınız andan itibaren ne demek istediğimi anlayacaksınız emin olun. Genelde incelemelerin sonuna yazılsada ben buraya yazıyorum bunu, okuduğunuz şu bir iki cümleden sonra siz oyunu koşun alın kurun sonra yazıyı okumaya devam edin. Shogun Total War ile aynı motoru ve aynı sistemi kullansada oyundaki yenilikler akıllara zarar. Aslında MTW'dan iki oyun rahatlıkla çıkabilir. Sıra tabanlı strateji haritası ve real-time yapılan savaş ekranı bambaşka iki oyun olabilir.

Kan İstiyorum Kan...

Ortaçağ'ın karanlığı pek strateji ekranına ve grafiklere yansıyamasada dini, kültürel ve siyasi karmaşası oldukça iyi verilmiş oyunda. Müslüman toplumlar ile Hıristiyanlar arasındaki din savaşları oyunda büyük bir yer tutuyor. Haçlı seferleri bol bol gerçekleşiyor. Oyun bilinen tarihle pek paralel gitmiyor ki zaten gayet anlamsız olabilirdi o zaman. Bu yüzden sıkça bazı hıristiyan devletler haçlı seferleri başlatıyor siz daha "aman haçlılar" diyemeden müslüman devletler de cihad ilan ediyor ve tam diplomaside elle tutulur başarılar elde ediyorum derken dost düşman birbirine karışıveriyor. Bütün bunlar olup biterken olmadık bir eyaletiniz de isyan çıkıveriyor "ya bir durun" demeden "aha burada kıtlık var gelir melir yok kardeşim" mesajını görüyorsunuz ekranda ki zaten çoktan eksilere düşmüş oluyorsunuz maddi olarak.

Kaynak yönetimi diye birşey yok oyunda. "Aman ne güzel diyeceksiniz" belki ama gelir gideri dengelemek için inşa etmeniz gereken birçok bina ve almanız gereken birçok ekonomik karar var. Tarım ve madencilik başlarda en büyük ve en temel gelir kaynakları olsada zamanla yetersiz kalıyorlar. Maddi açığı kapatmak için han, ticaret merkezi, liman gibi ek binalar dikmek durumunda kalıyorsunuz. Her bina kendine göre özelliklere ve upgradelere sahip. Binaların inşa süreleri, fiyatı, kurulacağı eyalet, imparatoluğunuzun ekonomik durumu vb gibi birçok etken kararlarınızı etkiliyor. Düşmanın dibindeki bir eyalete Watchtower yerine, Inn kurmaya kalkarsanız pek de mantıklı olmayacaktır. Para genelde birçok problemi çözüyor olsa da insanların inançları paranın hep bir adım önünde yer alıyor. Eyaletlerinizdeki inananların sayılarını strateji ekranında eyaletin üstüne sağ tıklayarak açtığınız pencerede görebiliyorsunuz. Ancak gördükleriniz pek hoşunuza gitmiyor genelde. Nüfusun dinlere göre dağılımı yüzde cinsinden yazıyor ekranda: Ortodoks, katolik, müslüman, musevi....

Hak Yolunda Kılıç Sallarım

Hemen bunun altında ise yine yüzde olarak o eyalette isyan çıkma olasılığı yazıyor ki 0 da tutmanızda fayda var bu değeri. İsyan çıkmasına genelde nüfusun dini tercihleri neden olsa da açlık ya da canı sıkılmış bir komutan da olabiliyor. Örneğin tam işleri yoluna koyduk, eh para olayını da çözdük, bak en güçlü ordular da bizde derken sevilen sayılan bir komutanımız baş kaldırmayı uygun gördüler. Yaklaşık 32000 birimden oluşan ordumun yarısından çoğu onu izledi ve 30 yıl sürücek bir iç savaşa sürüklendim bir anda. Ben isyancılarla uğraşırken müttefiklerim de bir bir girişmeye başlayınca ben pisliği temizlediğimde yirmibeş eyaletten geriye 4 eyaletim kalmıştı. Yazının başında dediğim gibi, oyun bilinen tarihle paralel gitmiyor tam olarak, ama eğer Türklerle oynuyorsanız inanın bana kesinlikle hasta adam oluyorsunuz. Paralel gitmiyor derken şunu da söylemekte fayda var; tarihin tüm önemli olayları oyunda yer alıyor ancak sizin yada rakiplerinizin hareketleri bunların daha önce yada normalden daha sonraki bir tarihte gerçekleşmesine sebep olabiliyor. Diğer devletler orduları ile değil din adamları ile sizleri feth etmeyi bayağı bir seviyorlar. Eğer müslüman devleti ile oynuyorsanız vay halinize zaten. Din adamları savaşta olsanız bile topraklarınızda gezebiliyorlar ve bir eyalette ne kadar uzun kalırlarsa o kadar çok insanı kendi dinlerine çekiyorlar. Sonunda ya siz de bir iki alim yada imam yapıp o eyaletlere bırakıyorsunuz ya da ucuzundan bir suikast yapıveriyorsunuz bu kutsal kişiliklere. Cami ya da kilise inşa edilen eyaletlerde pek başarılı olamasada akmasada damlıyorlar (nası be??).

Din toplumlar kadar savaşlara da yön veriyor ancak din adamı yapmak yada kutsal yerleri inşa için de para lazım herşey gibi. Oyunda ki henüz bahsedemediğim binlerce ilginç olaydan biri para birimi. Avrupa'nın bilmem kaç sene kasıp da geçemediği, içinde bulunduğumuz yıl içinde zar zor becerdiği ortak para birimi olayını ortaçağın en karanlık zamanlarında insanların başarmış olması oldukça ilginç. Oyundaki ortak para birimi florin. Yani anlaşılmaz bir Hollanda baskısı var oyun üstünde. Gerçi her ülkenin para birimi kendine has olsa ne olacak diyebilirsiniz, pek bir fark olmaz ama ne biliyim hoş durırdu. Mısırlıların yada Moğolların kalkıp florin kullanmaları oldukça garip geliyor insana. Oyuna bir de döviz bürosu eklerlerdi bina olarak olur biterdi.

Oyunda her ülkenin kendine has birimleri ve kendine has binaları var. Binaların bir kıs-







mı sadece isim olarak farklılık gösteriyor. Yani bazıları temelde aynı avantajları sağlıyorlar yada benzer birimler üretmenizi sağlıyorlar. Ülkeler arasındaki farklar daha çok teknoloji ağaçlarında ortaya çıkıyor. Oyunda yönetebileceğiniz 12 ayrı ülkenin 100'den fazla farklı birimi var. Savaş alanına 16000 civarında asker sürebiliyorsunuz ki 100 farklı birim ve bu kadar askerle yaratabileceğiniz taktiklerin ve stratejilerin haddi hesabı yok. Zaten ekonomik, dini, diplomatik problemleri çözemeyip de soluğu savaş alanında aldığınızda haddi hesabı olmayan stratejilerin büyük bir kısmını bulmak zorunda kalıyorsunuz.

Shogun'dan bu yana yapay zeka oldukça geliştirilmiş. Shogun'daki o script havası yok oyunda. Düşman oldukça mantıklı tepkiler veriyor ve belli stratejilere takılıp kalmıyor. Araziyi ve yerşekillerini kullanabiliyor, birimlerine göre taktikler yapıyor ve savaşın gidişatına göre taktik değiştirebiliyorlar.

Ancak kuşatma altındayken yapay zekanın pek parlak olduğu söylenemez. Sağdan soldan ok atmaktan başka birşey yapamıyor düşman. Kaleyi savunma olayı zayıf kısaca. Strateji ekranında ise yapay zeka genellikle yapaylıktan çıkıyor. Örneğin bir Bizans prensesi ile evlendirdiğim derebeyi iki turn sonra bir Bizans suikastçisi tarafından öldürüldü ve eyalet prensese yani Bizans'a kalıverdi, benim de midem kalktı.

Temel amacımız imparatorluğumuzu savaş ve kandan pek de başka birşeyin olmadığı o dörtyüzyıl boyunca ayakta tutmak ve toprakları genişletip adım adım adım tüm Avrupa ve Asya'yı ele geçirmek. Aslında ele geçirmeseniz de olur ama olmaz, o kadar asker var para bol vs. Ne durucam rahat batar.

Cihad edelim, Cenk edelim...

Genel prensipler aynı kalmasına rağmen oyundaki ayrıntılar ve orijinal Shogun formülüne yapılan eklemeler akıllara zarar cinsinden demiştik. Dediğimize göre akıllara zarar verelim biraz. Savaş alanında yaşamak istediğimiz ancak daha önce Shogun'da sadece strateji ekranından haberlerini alabildiğimiz kuşatma oyuna eklenmiş. Ele geçirdiğimiz bölgede bir kale varsa, yenilen düşman kaleye çekiliyor. Ancak Shogun'un aksine kuşatma altına alınan kaleye saldırıyı bizzat yönetebiliyoruz. Oyuna eklenen kuşatma silahları ile önce kaleyi darmadağın edip, ardından kalede açtığımız deliklerden içeri dalıp düşmanı kılıçtan geçirebiliyoruz. Oldukça çetin savaşlar yaşanıyor kuşatmalarda. Bunun dışında oyunda denizcilik alanında da devrimler gerçekleştirilmiş. Shogun'daki gibi "aha burada liman var orada da var hadi buradan oraya ışınlanalım" olayı yok. Limanı diktikten sonra bolca sulayacaksınız, bol da güneş görmeli. Yanına bir de tersane dikerseniz sarmaşık gibi alır yürürler beraber. Ancak ondan sonra gemi inşa edebilir ve imparatorluğunuza yaraşır bir donanma kurma yolunda ilk adımınızı atabilirsiniz. Donanmanızla diğer ülkelerin gemilerine saldırabilir ya da ticaret ordunuzu Akdeniz'in serin sularına salabilirsiniz. Ancak burada can sıkan bir şey; deniz savaşlarını yaşayamıyoruz yada kontrol edemiyoruz. Denizde gerçekleşen bir savaş geminizi yada gemilerinizi mouse'la alıp düşmanın üstüne bırakmak ve bir sonraki turn parşömende (pencere değil parşömen) savaşın sonucunu görmek. Umarım daha ileriki TotalWar oyunlarında Creative Assembly bunu da geliştirir.

Bu canımızı sıkar iken savaş ekranına eklenen oldukça kullanışlı birşey varki o da destek birimlerini kontrol edebildiğimiz buton. Daha önce Shogun'dan hatırlayacaksınız, eğer ordumuz onaltı birlikten daha kalabalık ise fazla olanları savaşa süremiyorduk. Birliklerden biri yok olunca yada savaş alanını tamamen terk ettikten sonra ancak yedek birlikler savaşa dahil olabiliyordu. Şimdi ise bu yeni seçenekle destek birimlerin haritanın neresine yerleşeceklerini belirlememiz için bir seçenek (bir nevi waypoint) ve birliğin savaş alanına girmesini sağlamak için bir buton var. Ayrıca ordular savaşa random olarak değil sizin o bölgeye soktuğunuz sıra ile geliyorlar ki her ne kadar çok esnek bir sistem olmasa ve savaş gidişatına göre birlik çağırmanıza izin vermese de yeterli sayılır. En azından bir sonraki birliğinizin ne olduğunu bilerek taktik geliştirmeniz mümkün. Zaten herşey taktik strateji, bu yüzden fazla esnekliğe de gerek görmedim ben açıkçası.

Yapay zeka eskisi gibi değil. Oldukça geliştirilmiş. Bu sayede verdiğiniz emirleri oldukça rahat yerine getiriyor birlikler ve çakılıp kalmıyorlar oldukları yerde. Tabii siz de emirlerinizi mantık çerçevesinde tutmalısınız. Anlamsızca verilen emirler can kaybına yol açar aman dikkat. Zaten beli doğrultmanın oldukça zor olduğu bir ortamda beyinsiz komutanlara ihtiyaç yok. Savaşa girmeden önce birliklerin başlarındaki komutanların özelliklerine de bakmakta fayda var. Komutanların skill'leri savaşın sonucu açısından belirleyici oluyor. Komutanların özelliklerine strateji haritasındayken birliğin üstüne sağ tıklayarak parşömenden öğrenebilirsiniz (parşö-man). Bu özellikler; Loyalty-sadaket, Piety-dini destek, Dread-düşmana saldığı korku ve orduya sağladığı moral, Command-savaştaki kumanda yetene-

LEVEL CLASSIC

Bilgi İçin	http://www.totalwar.com
Yapım	Creative Assembly
Dağıtım	Activision
Minimum Sistem	PentiumIII 350, 128 MB RAM, 16 MB E. Kartı
Önerilen Sistem	Pentium4 1.4, 256 MB RAM, 64 MB E. Kartı
Multiplay	Internet ve Lan.
Tür	Strateji
Artılar	Say say bitmez
Eksiler	Yüksek sistem gereksinimi, Bazı ses ve müzikler bir süre sıkabiliyor. Başka da pek birşey yok.
Son Karar	Mutlaka yaşanması gereken bir deneyim.
Alternatifler	Shogun Total War

LEVEL NOTU %94







ği, Acuman-ekonomi becerisi. Bunların hemen hemen hepsi savaşta size avantaj sağlıyor ancak Acuman biraz farklı bunlardan. Bölgelerde belli başarılar sağladığınız zaman, örneğin savaşı kazanınca "title"lar çıkıyor. Bunları alıp komutanlardan birinin üstüne bırakıyorsunuz ve az önce bahsettiğimiz özellikleri arttırıyor. Acumanı yüksek olan bir komutanın bulunduğu teritorylerde ise vergi daha kolay toplanıyor ve yıllık gelir sürekli artıyor.

Kısaca Diyelim artık

Kısaca din, diplomasi, ekonomi, coğrafya, ordu, teknoloji, bilim, strateji, savaş taktikleri gibi birçok alanda başarılı olmanız gerekn bir oyun çıkıyor ortaya. Gayet beceriksizce yazılan bu yazıdan oyun hakkında ne anlıyorsunuz cidden bilemiyorum. Beceriksizlikten kastım benim acemiliğimden çok oyun hakkında yazılacak binlerce ayrıntının olması aslında. Gittikçe derinleşen olaylar zinciri içinde birkaç saat içinde kaybolmak işten bile değil. Savaşlar dışında oyunun temposu düşük olsa da ilgilenmeniz gerekn şeylerin sayısı oldukça fazla. Ayrıca, oyunda toplam 11 ülkeyi kontrol edebilmeniz mümkün. Bu da oyunun tekrar tekrar oynanacağı anlamına geliyor. Gerçi oyunda Historical Campaings ve Historical Battles adında iki bölüm daha var ki bu sayede tarihin önemli savaşlarını yaşayabiliyor yada büyük liderlerin yerine geçip tarihin en zorlu zamanlarının karanlığını halkınız ve kendiniz için aydınlığa çevirmeye çalışıyorsunuz. William Wallace yada Robert The Bruce olarak Stirling de İngilizlerle çarpışmak (Braveheart savaşları) veya liderlerin yerine geçip Fransızların yüzyıl savaşlarında hatta Kudüs'ün fethi döneminde ipleri elinize almanız mümkün. Bunun dışında random maplerde kendi seçiceğiniz düşmanlara karşı savaşlar yapabilirsiniz ki toplam 372 map var oyunla gelen. Bunların dışında oyunun içinde bir de map editör var. Tamamen oyuna entegre ve oyunun motorunu kullanarak realtime mapler yaratabiliyorsunuz. Hem ne yaptığınızı anında görebiliyorsunuz ve deneyebiliyorsunuz. Oldukça basit bir kullanımı var zaten ve sıkılmadan saçmasapan mapler yaratmanızda hiçbir sakınca yok. Oyunda hemen herşey düşünülmüş. Başlarda biraz yavanmış gibi gelse de zamanla bunun sizinle alakalı olduğunuzu anlıyorsunuz. Oyun ona hakim olmanız için adeta zorluyor sizi. Bu yüzden tutorial bölümlerini mutlaka oynamak gerekli.

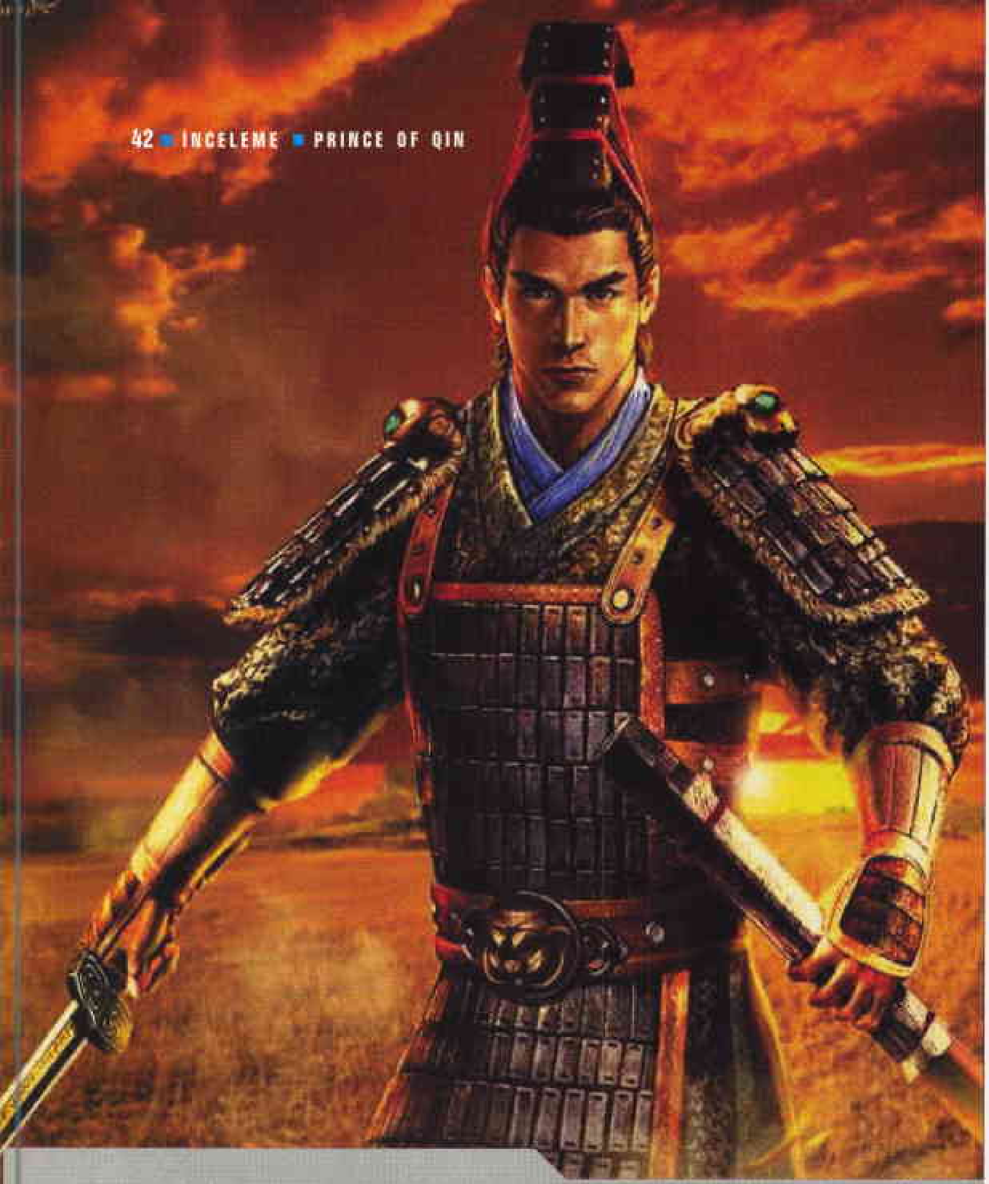
Grafik yok mu hocam tarihimizde hiç?

Oyunun gafik motoru temelde STW ile aynı. Tabii oldukça modifiye edilmiş. Strateji ekranında map büyüdüğü ve oyunda yer alan ülke ve birim sayısı tavana vurduğu için grafiklerden çok yapay zeka sömürüyor sistemi. Strateji ekranının grafikleri çok fazla renkli olmasa da gayet yeterli ve gözleri yormuyor. Ayrıca karakter resimlerine bakarken bayağı eğlenebiliyorsunuz. Sultan Süleyman oyundaki portresini görse gülmekten altına işerdi herhalde. Strateji ekranının kullanımı oldukça kolay. Ekonomik durmunuz, komutanlarınız, ordularınız, çoluk çocuk durmunuz ile ilgili menüler gayet kullanışlı ki zaten bunlardan pek birşey değiştirmiyorsunuz genelde onlarda parşömen tadında ve bilgilendirme amaçlı. En çok hoşuma gidenlerden biri yukarıda bulunan minimape bitiştirilmiş menücük. Menüyü açtığınızda oyunda ki otomasyon (ne gülüyorsun. Bizansın donanım yaptığına inanıyorsunda...) sistemi karşınıza çıkıyor. Burada ki kutucukları işaretleyerek vergi toplama, birim üretme, bina dikme, sulama gibi birçok şeyi otomatik hale getirebiliyor ve topraklarınız genişledikçe artan sorun ve sorumluluklarınızın büyük bir kısmını yapay zekaya bırakabiliyorsunuz. Savaşlarda ise grafikler harika. Gerçi birimlere zoomladıkça "bitmaaaaap" diye bir çığlık karışıyor savaş naralarına ama olsun bağırsın onlar öyle. Haritalar ise gerçekten çok başarılı. Tepeler, dağlar, ormanlar yada çöl hepsi ile etkileşim içindesiniz. Sadece grafik yada texture olarak orada olmadıklarını biliyorsunuz bakınca ve gözü rahatsız eden hemen hemen hiçbirşey yok. Yağmur, kar ve sis gibi efektler oldukça başarılı ve oldukçada etkiliyor stratejinizi bu bir iki efekt. Bu başarılarının yanında GeForce'lu sisteminizi 5 fps kavramı ile tanıştırıveriyorlar o ayrı tabi. Ama genellikle savaşı bırakıp manzara seyretmek geliyor içinden insanın. Savaş ekranından bahsetmişken dikkat çeken bir değişiklik ise birimlerin artık bire bir savaşıyor olması. Yani STW daki gibi iki grup sadece birbirine yaklaşıp silahlarını boşluğa sallamıyorlar ve savaş anında zoomladığınızda birimlerin teke tek çarpıştıklarını görebiliyorsunuz. Dahası sağ tarafından daldığınız bir birliğin diğer ucundakiler değil kılıcı mızrağı böğrüne yiyenlerin öldüğünü görebiliyorsunuz. Savaş anında esir de alabilir olmuşuz. Hele esirlerin arasında bir de düşman generali varsa iki kere zevkli bir hale geliyor herşey. Savaş ekranına eklenen bir butona tıklayarak esir aldıklarınızı gırtlaklayabiliyorsunuz ki işte o gırtlaklama anında bana göre oyundaki en iyi ses efektini duyuveriyorsunuz. Oyun içi müziklerde gayet iyi. Savaş öncesi ve savaş anında olukça gaza getirici müzikler çalıyor ve bu müzikler yönettiğiniz ülkeye özgü müzikler hep. Ancak nedendir bilinmez (aslında biliyorum da no comment..) Türklerle oynuyorsanız Arap müzikleri dinleyeceksiniz oyun boyunca. Savaş anında müziklerdeki bu Arap etkisi o kadar artıyor ki, Sulukule filmlerindeki gibi kavgayı dövüşü bırakıp dans edesiniz geliyor adeta. Hele strateji ekranında savaş sonrası oturup meditasyon bile yapabilirsiniz o kadar dinlendirici (göbek attık yorulduk).

Tarih bizi yazana kadar (tiksindim kendimden)

Medieval Total War böyle mi anlatılır ? Hayır böyle anlatılmaz çünkü anlatılamaz. Yılın en iyi oyunlarından biri ve oyun tarihinin en iyi strateji oyunu anlatılamaz kardeşler. Ben bir sürü şey yazdım ama siz bakmayın bana, koşun alın, oynayın, öğrenin, multiplayer yapalım. Bahsedemediğim herşey, birimler, ülkeler, tarih ve multiplayer ile ilgili herşeyle bir aksilik olmazsa gelecek ay strateji ustasında buluşmak üzere...

Jesuskane | jesuskane@level.com.tr



princeofqin

Her şey bir taht i-Çin..

Toplanın ey Level halkı! 2200 yıllık bir sır nihayet su yüzüne çıkıyor. Meğerse Çin'in en eski hanedanlarından birinin torunu içimizde yaşıyormuş da haberimiz yokmuş! Hatta her gün gazetelerde, televizyonda yüzünü görürmüşüz ama şimdiye kadar uyanamamışız. İşte Level magazin ve ülkeler arası tarihsel çalışmalar departmanlarının işbirliğiyle şok haber: Çin Hanedanı'nın bu üyesi, sunucu/oyuncu/manken (ve geçen günlerde aldığı yeni sıfatıyla yazar) Vatan Şaşmaz'dan başkası değil! İnanmayan Prince of Qin'in kapak resmine baksın ve gerçeklerle yüzleşsin. Qin Hanedanı'nın varisi, prens Fu Su'nun, Vatan Şaşmaz kardeşimize ikizi kadar benzediğini kimse inkar edemez herhalde!..

Prince of Qin'de olaylar M.Ö. 210'da imparator Ying Zheng'in ölümünün ardından başlıyor. Qin Hanedanı'nın (Kuin, küin diye kendinizi zorlamayın, "Çin" diye okunuyor. Zaten Çin Halk Cumhuriyeti'nin adı da aynı hanedandan gelir. Yalnız ecnebiler bugünkü cunhuriyete "China" derken, biz onların eski komşuları olduğumuz için hala "Çin" adını kullanıyoruz.) kurucusu olan Ying Zheng'in ölümünden kısa süre sonra ülkenin kuzeyinde Çin Seddi'nin yapımı ile ilgilenen büyük oğlu Fu Su'ya bir mesaj ulaşır. Altında imparatorun mührü bulunan bu mesajda Fu Su ve kendisine bağlı general Meng Tian'ın kendilerini öldürmeleri emredilmektedir. Fu Su babasından böyle bir isteğin gelemeyeceğini düşünerek emre karşı çıkar ve işin aslını araştırmak üzere imparatorluk sarayına doğru yola çıkar.

Su, tahtaya yaşam verdi

Prince of Qin, Object Software adlı Çinli bir yapımcı firmanın ürünü. Biraz oynadıktan sonra yapımcıların hangi düşüncelerle yola çıktıklarını anlamak da kolaylaşıyor: "İyi iş yapmış, beğeni toplamış iki oyunu (x ve y) inceleyelim. İkisinden de bir şeyler katıp (x + y) fon olarak da Çin tarihini kullanalım." Bu durumda formülde x yerine Baldur's Gate, y yerine de Diablo koyduğunuz takdirde sonuca varmış oluyorsunuz. Gerçekten Prince of Qin'de Diablo'ya has karakter gelişimi, skiller, envanter kullanımı, yeni silahlar üretme gibi özelliklerin yanı sıra Baldur's Gate'in grup sistemini ve NPC'lerle uzun diyaloglar kurma şansını bulacaksınız.

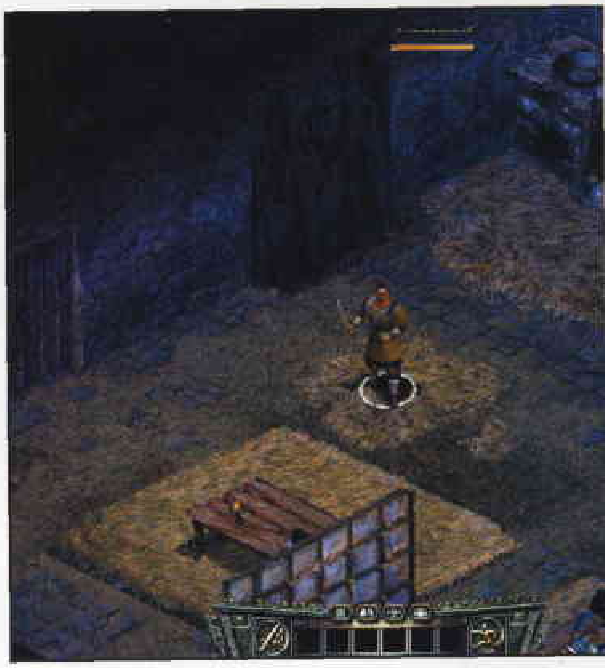
Ne yazık ki oyun içi başlangıç demosu "komik" olmanın ötesine geçemiyor: Kendisini durdurmak isteyen bir grup imparatorluk muhafızını Malkoçoğlu filmlerini aratmayan bir havada biçen Fu Su, yolda bir köylüyle karşılaşıyor. Onu tanıyan ve bu soylu kıyafetler içinde başının belaya gireceğini anlayan köylü, prense sıradan kıyafetler veriyor. Bu sırada Fu Su'nun imparatorluk zırhı tıpkı Diablo'da yere eşya bırakır gibi köylünün önüne düşüyor ve ekran kararıyor. Bir sonraki sahnede başka bir muhafız birliğinin komutanı, köylüye oradan geçen bir soylu görüp görmediğini soruyor. Köylü "Yoo" diyor, ama o da ne! Yerde, aynen prensin bıraktığı yerde imparatorluk zırhı parıl parıl parlamıyor mu?!!! Tabii muhafızlar prense yeni giysiler vermeyi akıl edip de zırhı kaldırmayı akıl edemeyen (!) köylüyü ve karısını trajikomik bir biçimde öldürüyorlar!

Tahta, ateşi besledi

Bu enstantanenin ardından Prens Fu Su'yu yöneterek oyuna başlıyorsunuz. Maalesef karakterinizi kendi başınıza yaratma gibi bir şansınız bulunmuyor. Ama merak etmeyin, Fu Su'yu da, grubunuza ileride katılacak karakterleri de istediğiniz yönde geliştirme fırsatınız olacak. Karakterler oldukça çabuk seviye atlıyorlar ve oyun sonuna doğru da 50. seviye civarında bir konumda oluyorlar. Oyunda beş ayrı karakter sınıfı (paladin, muscleman, assassin, wizard ve witch) yer alıyor ve bu sınıflardan her birinden bir eleman ilerleyen bölümlerde sırayla grubunuza katılıyorlar. Karakterlerin atladığı her seviye, onlara kişisel özelliklerine dağıtacakları 10 puan ve özel yeteneklerinden birine ekleyecekleri 1 puan hediye ediyor. Tabii tıpkı Diablo'daki gibi yetenekler her meslek sınıfına göre değişkenlik gösteriyor. Paladin'in yeni nesneler oluşturabilme yeteneğine karşın, assassin'de kilitli kapıları açma gibi beceriler öne çıkıyor. Her karakterin yirmi ayrı yeteneği ve bu yeteneklerin de dokuz ayrı seviyesi olduğunu da ekleyelim. Bu nedenle yetenek seçimlerinde iyi düşünüp doğru karar vermeniz gerekiyor.

Ateş, toprağı pişirdi

Oyunu izometrik bir açıdan görüyor ve çözünürlüğü 1024x768'e kadar çıkarabiliyorsunuz. Ama çözünürlüğü bu kadar yükseltmek zaten küçük olan diyalog yazılarının iyiden iyiye karınca duası haline gelmesine neden olduğu için tavsiye edemiyoruz. Arka planların, özellikle girdiğiniz kasabalardaki evlerin oldukça detaylı olarak çizildiği Prince of Qin'de, ne yazık ki karakter animasyonları için aynı şeyi söylemek güç. Özellikle yolda karşılaştığınız kurt ve kaplan gibi yaratıkların atlama animasyonlarında çeviklikten, doğallıktan eser bulunmuyor. Örneğin kurtlar ön ve arka bacakları açık bir şekilde –zerre kıpırdamadan– bir noktadan diğerine uçuyorlar. Ama efektlerdeki bu zayıflığa karşılık oyundaki yaratıklar Diablo'daki gibi yüzlercesi, binlercesi bir arada olarak değil, doğada nasıl yaşıyorlarsa o halde karşınıza çıkıyorlar. Örneğin bir ayı ininde iki üç ayıya rastlarken, açık alanlarda beşli altılı gezen kurt sürüleriyle ya da haydut çeteleriyle karşılaşabiliyorsunuz. Bir de normal hayvanlar dışında Çin mitolojisinde adı geçen bazı yaratıklarla da çeşitli bölümlerde ta-






nışma şansınız bulunuyor. Yalnız mitolojik olsun olmasın, makul sayılarda karşınıza çıkan bu yaratıkların olay yerine geri döndüğünüzde neden tekrar canlandıklarını anlamak zor! Mağara girişinde yere serdiğiniz yaratıkları çıkışta yolunuzu kapatmış bir şekilde bulmak, -hele bir de yaşam enerjiniz dibe vurmuşken- tahmin edersiniz, pek eğlenceli olmuyor!

Toprak, metali doğurdu

Karakterinize tecrübe puanları kazandırmanın bir yolu bu yaratıkların filetosunu çıkartmaktan geçerken, bir diğer –ve daha kazançlı- yolu da klasikleşen görev alıp yerine getirme yöntemi. Oyunda NPC'lerden aldığınız her görev günlüğünüze kaydediliyor. Kimi görevler için oldukça zorlu fiziksel mücadeleler vermeniz gerekirken kimi görevlerde de bir iki kişiyle doğru şekilde konuşup onları ikna etmeniz yeterli oluyor. Fallout'un aksine, karakterlerin özellikleri konuşma seçeneklerini pek etkilemiyorlar. O nedenle "Ben tüm puanlarımı strength'e verdim, yoksa charm'a da biraz verse miydim?" diye canınızı sıkmayın, charm özelliği yalnızca satıcılara ödediğiniz para üzerinde etkili oluyor. Yalnız görevlerde zaman zaman mantık hataları ile karşılaşıyorsunuz. Örneğin ilk bölümdeki köyün yakınındaki inde sürüyle "kaplanbalığı" gördüğünüz, hatta üzerlerinden düşen derileri topladığınız halde, hala köydekilerin "Sen hiç kaplanbalığı gördün mü?" sorusuna "Yoo, o da nesi?" diye yanıt vermek zorunda kalıyorsunuz.

Prince of Qin'in belki de en zayıf noktası ise seslendirmenin başarısızlığı. Diyaloglardaki İngilizce'nin gramer kurallarına uygun olmaması bir yana, İngilizce dublajı yapanların kötü tonlamaları, metinleri ruhsuzca okumaları oyunun atmosferinden çok şey alıp götürüyor. Ses efektlerinin de pek başarılı sayılamayacağı oyunda durumu tek kurtaran, fonda çalan geleneksel Çin ezgileri oluyor. Ne yazık ki, bu hoş müzik de karakterler her savaşa girdiklerinde gereksiz bir savaş müziği (hesapta heyecan yaratacak) ile kesiliyor.

Metal, suya gücünü verdi

Oyunda karşılaştığımız en orijinal fikir ise, Çin felsefesi ve tıbbında da yeri olan beş elementin önemli rol oynaması oldu. Su, ateş,toprak, metal ve tahtadan oluşan bu beş elementin her biri, bir diğerini baskılıyor ya da güçlendiriyor. Aynı şekilde oyundaki silah ve zırhların da bir normal, bir de elementsel güçleri bulunuyor ve bu güçler üzerinizdeki diğer eşyalardan etkileniyorlar. Örneğin elinizde ateş gücü taşıyan bir kılıç varsa, parmağınıza takacağınız tahta bir yüzükle kılıcın etkisini arttırabiliyorsunuz (Tahta ateşi güçlendirir.). Aynı şekilde oyundaki her karakter, hatta hayvanlar bile bir elementten oluşuyorlar ve bu elemente zıt silahlardan daha çok etkileniyorlar. Paladin'in yeni nesneler oluşturma yeteneği ile çeşitli mücevherleri silahlarınıza ekleyerek ya da beş temel hammaddeyi kullanarak (Hayvanların üzerlerinden çıkan deri, et, tendonlar, odun ve taş) daha güçlü silah ve zırhlar üretebiliyorsunuz.

Çin'in Prensi, hem Baldur's Gate, hem Diablo olmak isterken ne yazık ki bazı eksiklikleriyle ikisi de olamamış bir oyun görüntüsü çiziyor. Diablo'ya göre "fazla hareketsiz", Baldur's Gate'e göre ise "fazla yalın" kalıyor. Ama bilgisayar oyunlarında fazla örselenmemiş ve orijinalliğini koruyan bir konu olan Çin tarihini işlemesi, üstelik gerçek kişi ve mekanlara yer vermesi oyunu ilginç bir hale getirebiliyor. Eğer üç CD'lik bir oyuna ayıracak bolca zamanınız, sabit diskinizde 1.7 gigabyte yeriniz ve "farklı" bir İngilizce'ye tahammülünüz varsa ilginç bir seçenek olabilir. Yok, yeniliklere açık değilim, ben bildik bir şeyler oynayayım derseniz, Icewind Dale II'miz var, sizi şöyle alalım.

Acıklı bir dipnot olacak ama, tüm oyun bir "eğer ... olsaydı" senaryosundan oluşuyor. Çin'in Prensi'nin başından bu olaylar asla geçmedi. Çünkü o ve general Meng Tian, gerçekte aldıkları emri uygulayarak kendi canlarına kıymışlardı...

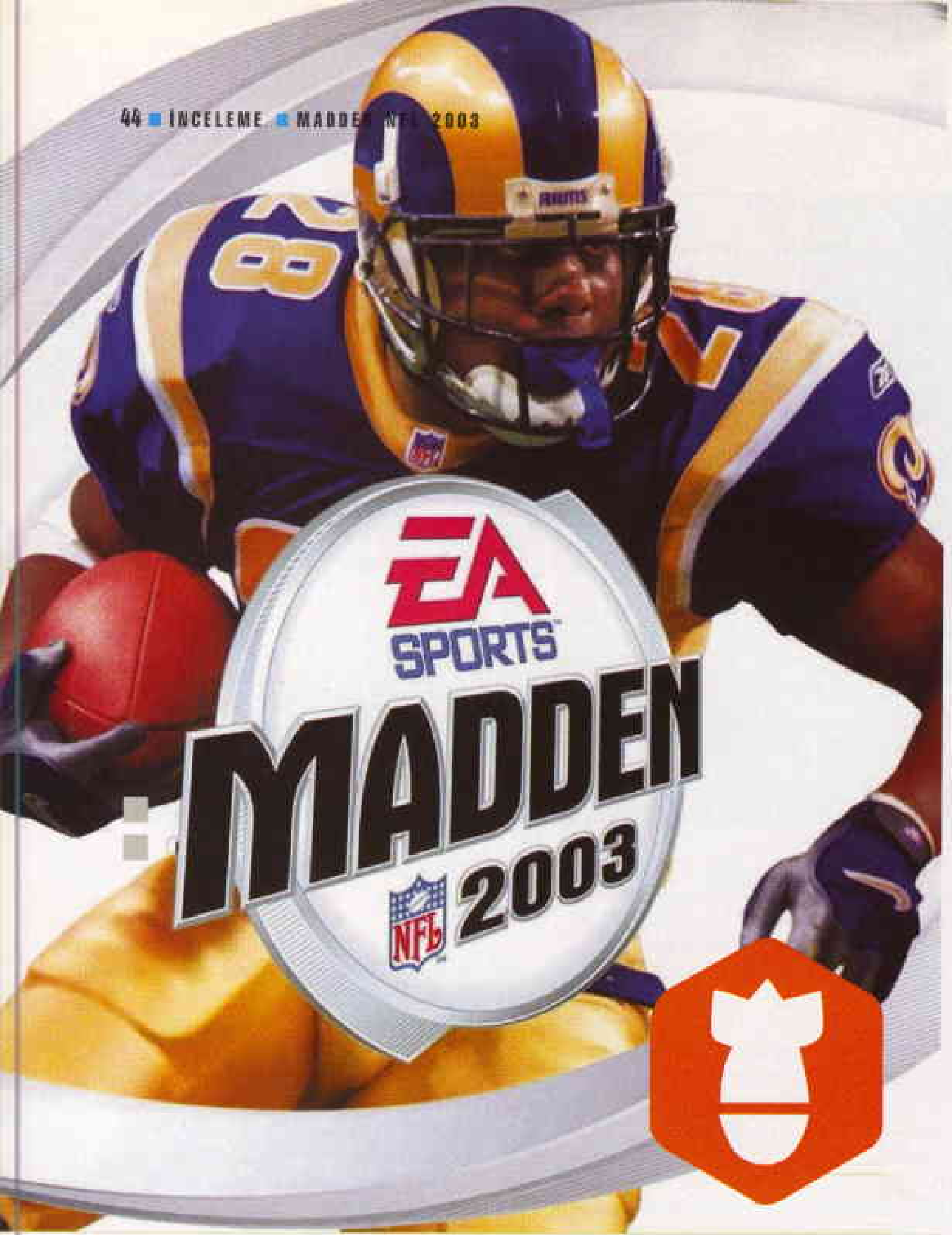
Batu & Gökhan | batuher@level.com.tr

ÇİN'İN İLK İMPARATORU

Daha 13 yaşındayken Qin eyaletinin başına geçen ve 38 yaşında tüm ülkeyi birleştiren Ying Zheng, Çin'in İlk İmparatoru olarak bilinir. Onun döneminde ülke, ortak bir yasa,para birimi, ağırlık ve uzunluk ölçüleri, yazı dili ve karayolu sistemi kazandı. MÖ. 221-210 arasındaki on bir yıllık imparatorluğu sırasında Çin Seddi'nin 5000 km.den fazlasını inşa ettirerek tamamlanmasını sağladı. Ama Ying Zheng aynı zamanda Çin'in en katı hükümdarlarından biriydi. Halkın eski geleneklerini terk etmesi için konfüçyüsçü bilim adamlarının tüm kitaplarını yaktırdı. Karşı gelen bilim adamlarının bir kısmını Çin Seddi'nde çalışmak üzere sürdü, birkaç yüzünü de diri diri gömdürdü. Yaptıklarını eleştiren oğlu Fu Su'yu da Çin Seddi'ni denetlemek üzere kuzeye, sürgüne gönderdi. Ancak bugün tarih, Fu Su'ya ölüm emrini onun göndermediğini, oğlunun imparator olmasını istediğini, Fu Su'dan çekinen vezirler Zhao Gao ve Li Si'nin bu sahte emri düzenlediklerini yazar.
Yaşamı boyunca 700'den fazla yapı inşa ettiren Ying Zheng'in en önemli eseri ise, 13 yaşında başlanmasını emrettiği kendi mezarıdır. 1974'te keşfedilen ve yapımında 700.000 kişinin çalıştığı tahmin edilen mezardan pişmiş kilden gerçek boyutta yaklaşık 8000 asker, atları, 30.000 kadar silah çıkarıldı. Bunlar, dünyanın en ilginç arkeolojik eserlerinden biri olan 20.000 metrekarelik dev yer altı sarayında bulunanların yalnızca bir kısmıydı.

Bilgi İçin	http://www.princeofqin.com
Yapım	Object Software
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	P II 266, 128MB RAM, 1250MB sabit disk alanı
Önerilen Sistem	P3 600, 256 MB RAM, 1250 MB sabit disk alanı
Multiplay	Var
Tür	RPG
Artılar	Beş element sistemi, zengin tarihçe
Eksiler	Kötü seslendirme, yer yer akıcılığın kaybolması
Son Karar	Orijinal fikirler içerse de Prince of Qin, Diablo ve Baldur's Gate'in vasat bir melezi olmaktan ileri gidemiyor. Çok daha iyi işlenebilecek bir konuya yazık olmuş.
Alternatifler	Diablo II, Baldur's Gate

LEVEL NOTU %68



Önde et yığınları çarpışırken, aralarından ince paslar atma yeteneğinizi görelim.

Yine bir spor oyunu ve yine ben Can karşınızdayım. Büyük sürpriz oldu değil mi? Bu seferki oyunumuz Türkiye'de pek tanınmamış olan Amerikan futboluyla ilgili bir yapım (Tamam üniversitelerde oynanıyor olabilir ancak bu yaygın olduğu anlamına gelmez). Bu şahaseri önümüze sunan ise her zamanki gibi EA Sports firmasından başkası değil. Sinan'dan özellikle yazının 2 sayfa olmasını istedim. Çünkü sizlere hem bu spor hakkında bilgi verip hem de oyunu tanıtmak istiyorum. Sinan'a bu ricamı kırmadığı teşekkür edip Amerikan futbolu hakkındaki bildiklerimi aktarmaya başlıyorum. (Bilenler okumaya 6. paragraftan devam edebilirler)

Abi gel seni futbol takımına alicaz

Öncelikle sporun adında "futbol" olduğuna göre bir topumuz var. Top oval şeklinde. Bu topu 100 yardlık (90 metreye tekabül eder) bir sahanın sonundaki alana taşımanız lazım. Bu isi de on bir kişilik bir takımla başaracaksınız. Bu on bir kişilik takımınızda 1 adet top dağıtıcı (play maker daha doğrusu quarter back) bulunur. Her oyuna başladığınızda top mutlaka bu oyuncunun eline değer ve bu oyuncu ile topu en elverişli durumdaki takım arkadaşınıza iletirsiniz. Quarter back tarafından atılan topu tutmak için görevli kardeşlerimiz de vardır. Bunlara wide receiver denir, özellikleri hızlı olup rakipten kolay kurtulup topla buluşmak ve ondan sonra da touchdown çizgisine olabildiğince yaklaşmaktır. Oyun ilk baslarken ise topun önünde dizilmiş olan arkadaşlarımız tam anlamıyla birer ayıcıktır. Bu insan yarmalarına linebacker denir. Amaçları rakibin quarter back'inize ulaşmasını engellemek ve quarter backinize pas atması için en rahat ortamı hazırlamaktır. Topu touchdown çizgisine taşımanın bir diğer yolu ise quarter backiniz ile topu running backinize aktarmaktır. Bu taktikteki amaç running backinize bir koşu yolu açmaktır. Running backiniz de hızlı ve çevik olma avantajını kullanıp (kısa mesafe gideceksiniz, yani mesela son touchdown'a son 5 yardiniz kalmışsa, running backiniz daha hantal ve kuvvetli olmalıdır ki onu engellemeye çalışanlardan kurtulabilsin) topu götürebildigi en uç noktaya götürür. Bir klüp 4 adet takımdan oluşmaktadır. Birincisi ofansif takım ikincisi defansif takım, diğer ikisi ise topu karsı tarafa doğru atıp (punt vurusu: oyun baslarken ve de gol olduktan sonra yapılır), tutan takımlardır. Doğal olarak savunma takımınız siz savunmadayken sahaya girer. Top size geçip atağa başladığınızda ise ofansfi takımınız sahadaki yerini alır. Buraya kadarki bilgiler takım ve oyuncular hakkındaydı,sırada oyun kuralları var.

Top sizdeyken dediğim gibi amacınız sahanın en uç noktasına yani touchdown alanına ulaşmak. Bunu kademe kademe yapmanız lazım. Nasıl mi? Size 4 hak veriyorlar. Bu 4 denemede 10 yardi katetmeniz lazım. Katedemezseniz top karsı takıma geçer. Ama eğer başarırsanız yeni bir 4 hak ve yine gidilmesi gereken 10 yard sizi bekler. Bu 10 yardi quarter back'inizin ileri doğru vereceği paslarla aşacaksınız. Fakat defans yapan takım da armut toplamıyor. Topla buluşan oyuncunuzun dizi veya dizleri yere temas ettiğinde oyun durur ve tam o noktadan bir daha baslar. Dizi yere temas etmemiş bir oyuncu topu elinden kaçırırsa oyun devam eder, bu durumda defans yapan takım da topu kapıp ani bir atağa kalkabilir, tıpkı quarter back'in verdiği paslarda araya girdiklerinde olduğu gibi. Ok, bana uyar çok iyi sut çekerim.

Amerikan futbolunda skor yapmanız için 3 opsiyonunuz var. Birincisi topu touchdown alanında bir oyuncuyla buluşturmak veya bir oyuncunun, topla touchdown bölgesine girmesi. Bu size 6 puan ve de artı olarak bir puan değerinde bir ekstra puan vurusu getirir (Ekstra puan vurusu 10 yardlik bir mesafeden ayakla yapılır, hedef topun U biçimindeki direklerin arasından geçmesidir). İkinci puan kazanma yolu, ekstra puanda olduğu gibi ayakla bir vuruş yaparak topu direklerin arasından geçirmektir. Bunun değeri 3 puandır, genellikle 4. hakkınızda rakibin sahasında 25 yardan az mesafede iseniz yapılır. Son puan alma yolu ise, rakip takımın oyuncusunu kendi touchdown bölgesi içersinde topla beraber yere yıkmaktır. Bu da 2 puan demektir

Son olarak cezalar ve bayraklardan bahsedeyim. Eğer oyun baslarken daha top hareket etmeden bir oyuncunuzu hareket ettirirseniz ceza alırsınız. Bu ceza da genellikle rakibinizin 5-10 yard kadar sizin touchdown alanınıza doğru ilerlemesi olur. Bir diğer yasak ve de tehlikeli olay ise bir oyuncuyu maskesinden tutmaktır. Amerikan futbolunda bu boyun kırıl-

LEVEL HIT

Bilgi İçin	http://www.easports.com
Yapım	EA Sports
Dağıtım	Electronic Arts
Minimum Sistem	P3 500, 16 MB Ekran kartı, 128 MB RAM
Önerilen Sistem	P3800, 32 MB Ekran kartı, 256 MB RAM
Multiplay	Lan ve Internet
Tür	Spor
Artılar	İnanılmaz güzel grafikler, çok gerçekçi oynanış, zevk veren spikerler.
Eksiler	Zorluk seviyeleri biraz abartılmış gibi ancak başka bir eksisini bulamadım.
Son Karar	Kesinlikle FİFA ve NBA'den baymış olan spor sever oyuncu kitlesinin aradığı kan...
Alternatifler	NFL Fever 2003

LEVEL NOTU %89







ması ve bunun sonucunda da direk ölüm demek olduğu için kesinlikle yasak olan bir harekettir.

Hey bu top ne böyle, yuvarlak olması gerekmiyor muydu?

Of amma çok anlatacak şey varmış amerikan futboluyla ilgili. Ağız tadıyla oyunu yazmaya başlayamadım bir türlü. Bu kadar yazdım umarım yardımcı olmuşumdur sizlere.

Oyuna girdiğim andan itibaren mest oldum diyebilirim. Bu kadar gaza getirici müzikler amerikan futboluyla bu kadar uyuşabilir ve de sizi ancak bu kadar havaya sokabilir. Hatta çoğu rock olan bu şarkıları su anda winampta çalmaktayım, o derece sevdim. Zaten Epidemic ve Bon Jovi gibi isimler isin içinde olursa kötü müzikler bekleyemezdik . Menüden bahsetmem gerekirse, oldukça sade ve bir o kadar da hoş bir menü hazırlamış EA Sports.

Bu oyunun grafikleri bence kesinlikle şahane. Oyuncuların hareketleri FİFA'daki motion

Spikerler kelimenin tam anlamıyla mükemmel, ben hiç bir spor oyununda böyle yerinde yorumlar yapan spikerler görmemiştim

capture'dan kat kat kaliteli bence. Reverseler, yerlere atlamalar, çarpışmalar. Hepsi son derece gerçekçi. Grafikler hakkında tek birsek söyleyebilirim: SÜPER.

Ses efektleri bakımından oyunun oldukça gerçekçi olduğunu söyleyebilirim. Oyuncular çarpıştıklarında çıkan sesler, koçların saha kenarından bağırışları, oyuncuların birbirlerine bağırmaları, hakemlerin mikrofonla konuştuklarında stadda yankılanan sesleri, hepsi birebir gerçekle benzeşiyor.

Çaat, pat, çöte !

Oyunu istemediğiniz kadar çok oynama çeşidiniz var. Sadece bir maç yapmak mi istiyorsunuz? Exhibition tam size göre. "Ben bu oyunu çok sevdim bütün bir sezon oynarım" diyenleriniz var ise Franchise'a buyrun. Zoru severim diyenler 2 minute drill'le didişsinler. "Ben isin eğlence kısmıyla ilgileniyorum ama oyunu da iyi oynamak istiyorum" diye yakınanlar Mini Camp'a yönelsin. Sadece biraz pratik yapmayı tercih edenler practice modunda oynasın. Kendisine belli bir durum hazırlayıp ona göre oynamak isteyenler ise situation'a girsinler. Size tavsiyem ciddi bir şekilde oynamaya başlamadan önce bol bol practice ve de mini camp kısımlarını oynayın. Bu bölümler sizi tahmin ettiğinizden çok daha fazla geliştiriyor.

Ayrıca sakin ola ki oynamaya pro'dan yüksek bir zorluk seviyesinde başlamayın, bilgisayar pro'da bile tozunuzu atabiliyor. Ben bu yazıyı yazana kadar all pro zorlukta bilgisayarı sadece 1-2 kez yenmeyi basardım ki oyunu iyi oynadığımı düşünüyorum. Madden 2003'te atak yaparken rahat davranabilirsiniz çünkü atak yapmak çok zor değil, atakta zorlanacağınız tek şey topa ayakla vurduğunuz pozisyonlar olacak ama buna da zamanla alışacaksınız. Ama pro'dan yüksek bir zorluk seviyesine karsı defans yapmak inanılmaz derecede zor, o yüzden oyunu iyi oynamak istiyorsanız defansınızı geliştirin.



Igh ben hastaneden sizin yarinki maçınızı izlerim çocuklar

Son olarak spikerler hakkında konuşmak istiyorum. Kelimenin tam manasıyla mükemmeller. Bütün yorumları yerlerinde, üstelik en ufak olayda bile yorumlarını esirgemiyorlar. Gerçekten hayran kaldım, hele FİFA'dan sonra ilaç gibi, hatta serum gibi geliyor.

Can Körl | can@level.com.tr



icewinddale2

■■ İşte kumar diye buna denir.

Ya hayran kitleni hayal kırıklığına uğratıp ününü zedeleyeceksin, ya da bir kez daha bu işte ne kadar iyi olduğunu kanıtlayıp yeni hayranlar kazanacaksın. Black Isle bu sefer çok büyük bir kumar oynadı. Daha oyun yapım aşamasındayken forumlarda eskimiş Infinity motoru ile ilgili birçok eleştiri çıkmaya başlamıştı. Oyuncular Black Isle'dan yeni bir motor, 3D grafikler, bir sürü şatafat istiyorlardı. Black Isle birçok konuda yenilikler için oyuncuların fikirlerine başvursa da, bu konuda bildiğini okudu ve önümüze o alışık olduğumuz, ezberlediğimiz Infinity motorunu kullanan bir oyun sundu. Ne yalan söyleyeyim, çok da iyi etti. Sebebi? Merak etmeyin, yazıyı okuyunca anlayacaksınız.



Icewind Dale serisini diğer Infinity oyunlarından ayıran özellikler bu oyunda da var. Yine tüm grubumuzu kendimiz yaratıyoruz, oyun sırasında gruba NPC almamız mümkün değil, görevler lineer biçimde ilerliyor, ufak tefek birkaç tane haricinde yan görev yok, yine bolca savaş sahnesi var vs. Sanki özellikleri değil de oyunun kötü yanlarını okuyormuş gibi oldunuz, değil mi? Hiç de değil. Hatırlarsanız Icewind Dale 1, Heart of Winter, hatta Trials of the Luremaster aynı misyonu üstlenen oyunlardı. Bu oyunlarda çoğu oyuncunun pek sevmediği (veya sıkıldığı mı desem) şekilde uzun diyaloglar, dikkatle takip edilmesi gereken bir senaryo, oyuncuları ana konudan uzaklaştıran dallı budaklı görevler yerine daha basit yapılı, ama her biri ayrı stratejiler gerektiren bir sürü savaş ortamı vardı. Kendinizi sürekli tehdit altında hissediyor ve neredeyse girdiğiniz her haritada plan yapmak zorunda kalıyordunuz. IWD 2 de bu geleneği sürdürüyor ama içerik olarak da serinin en iyisi olmaya hak kazanıyor.

Bir zamanlar karlı dağlarda...

IWD2'de geçimini savaşarak kazanan bir grubu canlandırıyoruz. Daha oyuna başlar başlamaz ayak bastığımız Targos'un goblin istilası altında olduğunu öğreniyoruz ve neler olduğunu anlamadan kendimizi onlarla savaşırken buluyoruz. Sonradan bu saldırının yalnızca Targos'u değil, Ten Towns olarak bilinen şehirleri de tehdit ettiğini öğreniyoruz ve bunun arkasındaki gücü bulmak için araştırmaya başlıyoruz. Çok sıradan bir konu gibi görünse de oyunda ilerledikçe senaryonun ne kadar kuvvetli olduğunu anlayacaksınız. Tabi şimdi size 'şunlar şunlar olacak' dersem bunun bir kitabın ortasını anlatmaktan bir farkı kalmayacağından oyunun konusu hakkında biraz ketum olmak zorundayım. O yüzden konu kısmını geçip asıl merak ettiklerinize gelelim.

Oyunun en büyük yeniliği aynı Neverwinter'da olduğu gibi bize 3rd Edition kurallarını sunması. Bu sayede özellikle karakterleri yaratırken önünüze sunulan seçeneklere doyamayacaksınız. Şunu söylemeliyim ki bu kurallar oyuna NWN'de olduğundan daha fazla katkı yapmış. Çoğu oyuncunun bir oyunu yalnız bir kere oynadığını düşünürsek, NWN'de 3rd Edition karakter kurallarının yalnızca ana karakteriniz üzerindeki etkilerini görmüştünüz. IWD2'de ise tüm karakterleri kendiniz yaratacağınızdan ve dengeli bir grupta çeşitli sınıflardan karakterler olması gerektiğinden bu kurallar size çok renkli bir palet sunacaklar. Strateji yazısında karakter seçimlerini ayrıntılı olarak inceleyeceğimden burada fazla bahsetmeyeceğim. Kuralların oyuna olan etkisi ise kendini çok güzel biçimde gösteriyor. Örneğin bu kurallarla gelen Diplomacy, Bluff gibi yetenekler oyundaki NPC'lerle olan diyaloglarınızı siz farkında olmadan değiş-



LEVEL HIT

Bilgi İçin	icewind2@blackisle.com
Yapım	Black Isle Studios
Dağıtım	Interplay
Minimum Sistem	P2-350, 64 MB RAM, 4 MB grafik kartı
Önerilen Sistem	P3-500, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı
Multiplay	Var
Tür	CRPG
Artılar	3rd Edition kuralları, sıkmayan atmosfer, rahat arabirim, karakterler üzerinde tam kontrol.
Eksiler	Kötü yol bulma zekası, ufak tefek oyun içi hataları, yeterince yenilik taşımaması.
Son Karar	Yine de bu türün hayranlarının kaçırmaması gereken bir oyun.
Alternatifler	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal 90

LEVEL NOTU %84








tiriyorlar. Oyundaki bir NPC ile grubunuzdaki farklı karakterleri kullanarak konuştuğunuzda çok farklı diyalog seçenekleri görebiliyorsunuz. İkna yeteneğinizi kullanarak bazı savaşları engelleyebiliyor veya daha az masumun hayatına mal olacak kararlar verdirebiliyorsunuz. Tüm bu yaptıklarınız size farklı derecelerde experience puanı olarak geri dönüyor. Bu yüzden bazen Quick Load yapıp farklı konuşmalar denediğinizi siz de göreceksiniz.

Hey gidi Infinity motoru hey...

Çoğu oyuncu bir oyunun ne kadar iyi olduğuna karar verirken ilk olarak grafiklere bakar. Grafikleri yetersiz veya kötü olan oyunlar genellikle başarısız olarak sınıflandırılır. Bu yönden düşünürseniz yine çoğu oyuncunun IWD2'ye potansiyel olarak kötü damgasını yapıştırmaları sürpriz olmayacaktır. Ben bile oyunu ilk çalıştırdığımda oyun ekranındaki karakterlerimi gördüğümde 'yine mi' diye sordum kendi kendime. Ama oynamaya başlayıp da 3 saat sonra kendimi zorlayarak oyundan çıktığımda o ilk sorunun yerinde yeller esiyordu. Kendinizi o ilk ana hazırlasanız çok iyi olur. Çözünürlüğü 1600x1200'e kadar (hatta 2048x1536) arttırma imkanınız olsa da grafiklerde bir değişiklik hissetmeyeceksiniz. Aksine oyunu yüksek çözünürlüklerde oynamak kötü bir fikir çünkü hem karakterler çok küçülüyor, hem de yazıların okunması zorlaşıyor. Ama birkaç dakika sonra 2D ortam grafiklerindeki müthiş ayrıntıları, büyü efektlerinin güzelliğini ve o alıştığımız ufak karakterlerin ortamla olan uyumunu görünce 'iyi ki böyle yapmışlar' diyiveriyorsunuz. Şimdi benim yaptığımı yapın: gözünüzü kapatın ve oyunun grafiklerinin örneğin NWN gibi olduğunu düşünün. Bol güneşli, karlarla kaplı arkaplan grafikleri üzerine tamamen 3D, bol renkli, yansımalı, parlamalı karakterler yerleştirin. Size de çok yapay, uyumsuz gelmedi mi? İşte ben bu yüzden Black Isle'ın seçiminin doğru olduğunu düşünüyorum.

Ekran yerleşiminde dikkatinizi en çok çekecek şeylerden biri de yeni arabirim olacak. Sağ tarafta oldukça yer kaplayan karakter çubuğu aşağıya alınmış. Bu sayede oyun alanını çok daha geniş olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca karakter çubuğunda bulunan düğmeleri istediğiniz gibi özelleştirmeniz mümkün. Örneğin bir Cleric/Ranger karakteriniz var ve hem hayvanları etkileme, hem de iyileştirme yeteneklerinize kısayolla ulaşabilmek istiyorsunuz. Sol taraftaki kısayol düğmelerinden ilkine sağ tıklıyorsunuz, çıkan simgelerden büyü simgesine sağ tıklıyorsunuz, oradan da istediğiniz büyüye sol tıklayarak kısayola yerleştiriyorsunuz. Sonra bir yanındakinde aynı işlemi yapıp bu sefer yetenek simgesine sağ, hayvan etkileme yeteneğine ise sol tıklıyorsunuz. Bu oyunu oldukça hızlandıran, çok güzel bir özellik. Hatırlarsanız eskiden iki elle kullanılan bir silahı elinize almak için önce kalkanı bırakmanız gerekiyordu. Artık envanter ekranında dört farklı silah kombinasyonu oluşturabiliyor ve oyun sırasında silah simgesine sağ tıklayarak bunlardan istediğinizi seçebiliyorsunuz. Ayrıca envanter haznesi de on altıdan, yirmi dörde çıkarılmış. Bunlar ufak gibi görünse de, oyuncuyu rahatlatan rötuşlar.

Tüm Black Isle oyunlarında olduğu gibi müzikler ve sesler yine çok güzel. Her ne kadar bazı ses efektlerini geçmiş oyundan hatırlıyor olsanız da oyunun sesleri girdiğiniz ortamın karakterini, sizi bekleyen savaşların zorluğunu oldukça iyi yansıtıyor. Müzik değişimleri çok yerinde ve karakter sesleri her zaman olduğu gibi standartların üzerinde.

O kadar kusur kadı kızında da olur...

E yani bu oyunun hiç mi kötü yanı yok? Keşke olmasaydı. Ne yazık ki IWD2 belki de gelmiş geçmiş en kötü yol bulma zekasına sahip. Konfigürasyon dosyasından en yüksek değer olan 400000 seçili olsa bile bir yerlere giderken altı kişilik bir grubun içinde saçmalayan bir karakter mutlaka çıkıyor. Mesela grubunuzu dinlendirmek için haritanın sağ alt köşesindeki kampa göndermek için tıklıyorsunuz ve biraz sonra Cleric'inize birilerinin saldırdığını fark ediyorsunuz. Nasıl olur diye düşünürken bir de bakıyorsunuz ki kendileri ekranın sol yukarısına doğru bir gezinti yapmaya karar vermiş ve kurtların arasına dalmış. Olur mu öyle şey demeyin, gözünüzü karakterlerinizden ayırın bakalım nerelere gidiyorlar. Yine ender de olsa bazı düşmanlarda zeka eksikliği göze çarpıyor. Sinsice yaklaşan bir karakterin attığı oklara cevap vermemeyi tercih edip put gibi duranlar da oluyor, haritanın bazı kısımlarında takılıp hareket edemediğinden kolay yem olanlar da. Ama bu söylediklerim oyunu uzun süre oynadığınızda fark edebileceğiniz, pek sık rastlanmayan hatalar. Bir de her ne kadar buna kusur denmese de, önceki oyunlardaki bazı karakter portrelerinin tekrar kullanılmış olması pek hoşuma gitmedi. Bu tarz şeyler oyundaki 'yenilik' havasını bir anda bozmaya yetiyorlar ve belki de oyunun en büyük kusuru bu: 'yenilik'. Eğer oyunun adı IWD: The Ten Towns falan olsaydı not olarak hiç çekinmeden 94 verirdim. Ama insan oyunun ismindeki 2'yi görünce bundan daha fazlasını istiyor. Daha uzun bir oyun, daha çok portre, daha çarpıcı ve güzel demolar, belki de daha farklı bir açılış ekranı. Bu oyunun bir eklenti paketinden çok daha fazlası olduğunu kanıtlayacak bir şeyler. Yeni olduğunu gösterecek bir şeyler. Oyunun içeriğine, kurgusuna, atmosferine, sarıcılığına, grafiklerine, karakterler ve hareketleri üzerinde sağlattığı kontrole, stratejikliğine söyleyecek hiçbir sözüm yok. Ama ne yazık ki ismindeki 2'yi hak ettiğini de söyleyemeyeceğim.

Yine de daha önce IWD oynamış ve sevmiş olanlar, hatta IWD oynamamış ama diğer Infinity oyunlarını sevenler bu oyunu kesinlikle kaçırmamalılar. Daha önce IWD oynamış ama sevmemiş olanlar, belki yeni kuralları sayesinde bu oyunu sevebilirler. İlk defa bir IWD oyunu oynayacak olan ve seriye yabancı olduklarını düşünüp tereddüt edenler ise hiç yabancılık çekmeyeceklerine emin olabilirler. İşte her kesime hitap eden oyun böyle olur :)

Eser Güven | eser@level.com.tr



ageofsail2 privateer'sbounty

■ ■ Jolly Roger!

Bir yerlerde mutlaka karşınıza çıkmıştır "Jolly Roger" ismi, ama neye denir bilir misiniz? Hani siyah zemin üzerine beyaz kafatası vardır ya ünlü korsan sembolü, hah işte ona denir! Peki korsanlığın bu oyunla ne alakası var? Aslında çok alakası var, ama bunu anlayabilmeniz için bazı tarihsel gerçekleri bilmeniz gerekiyor. Hazır yeri gelmişken bunları anlatayım, çünkü İngilizce bilmiyorsanız oyun içinde anlamanız mümkün olmayacaktır. Bounty bol miktarda okunacak metin içeriyor, ama tabii İngilizce biliyorsanız.

Neyse, gelelim işin özüne, bugüne dek oyunlardan farketmiş olabilirsiniz, "Pirate" ve "Privateer" olarak iki farklı korsan türü çıkar hep karşımıza, ister uzay ister yelkenli simülasyonu olsun bu değişmez. Peki bu ikisi aynı şey değil midir? Hayır değildir ve bu fark birkaç yüzyıl önce Avrupa devletlerinin özellikle Atlantik'te verdikleri deniz üstünlüğü mücadelesinin sonucunda ortaya çıkmıştır. "Pirate" bildiğimiz anlamda korsandır, ülkesi ve kanunu yoktur, yoluna çıkanı avlar, öldürür, yağmalar, kaçırıp esir pazarında satar. Mesela Atlantik okyanusunda işe çıkan sıradan korsanlar zaman içinde özellikle Karayipler çevresindeki bazı limanlarda yuvalanmış, buraları üs edinmişlerdir. Her ne kadar birbirlerine bile düşman olsalar da, yine de en azından limanda iken aralarında huzursuz bir ateşkes vardır. İkmal ve dinlenme için buna ihtiyaçları olduğu kaçınılmaz bir gerçektir.



Privateer

Öte yandan "Privateer" denen korsan türü tamamen farklı bir sınıftır ve bunlar belirli bir devlete bağlı olarak çalışırlar. Bu türden korsanlar özellikle İngiliz devletinin Atlantik ve Hint okyanuslarındaki hakimiyeti sağlamak için farklı türde denizcilere "korsanlık" belgesi vermesiyle ortaya çıkmaya başlamışlardır. Bu tür korsanlar genellikle sıradan boğazkesenlerden çok daha rafine, çok daha uygar kişilerden oluşmuştur hep. Aralarından pek çoğu bağlı oldukları devlete sadakatle hizmet etmiş ve zaman içinde donanma amiralliğine bile yükselmişlerdir. Bunları adi korsanlarla aynı kefeye koymamak lazımdır, çünkü devletleri için bir tür gerilla savaşı vermiş, gerektiğinde casusluk ve sabotajlarla görevlendirilmiş, lüzum olduğunda emirlerindeki gemilerle birlikte savaşmak için donanmaya bile katılmışlardır.

Mesela ünlü İngiliz amirali Sir Francis Drake böyle bir karakterdir. Benzer bir başka denizci de ünlü Barbaros Hayrettin Paşa'dır. Her ne kadar Türkler Akdeniz'de yelken açmak için bu türden izin belgeleri dağıtmamış

Bilgi İçin	http://www.akella.com/
Yapım	Akella
Dağıtım	Global Star Software
Minimum Sistem	P3-500, 64 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 550 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 128 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	Strateji
Artılar	Katıksız bir taktik strateji, bol görev, temiz ses ve grafikler, multiplayer seçenekleri.
Eksiler	Grafik motoru artık yaşını gösteriyor, her oyuncuya hitap etmiyor, senaryonun anlatımı zayıf.
Son Karar	Bu türden eğer hoşlanıyorsanız denemeniz gereken bir oyun.
Alternatifler	Age Of Sail 1 ve 2

LEVEL NOTU %73











ve buna ihtiyaç da duymamış olsalar da, Türk korsanları törelerden gelen bir bağlılıkla gezdikleri denizlerdeki Türk donanmalarına sadık kalmışlar, ve hatta diğer Müslüman ülkelerin gemilerinin de koruyucusu olmuşlardır. Özellikle Tunus civarında yerleşmiş olan büyük Türk korsan kaptanları her yıl Osmanlı tahtına istenmeden büyük ganimetler gönderip bağlılıklarını bildirmiş, gerektiğinde çağrılmaya bile lüzum bırakmadan gelip donanmaya katılarak emir altında hizmet vermişlerdir. Ama yine de çoğu o Türklere has tam bağımsızlık arzusunu göstermekten kurtulamayıp, lüzum kalmadığında yine açık denizlerde özgürce yelken basmaya dönmüştür. İşte "Privateer" dediğimiz denizci türü böyleydi. Bunlar çoğunlukla maceracı, gezgin, bağımsız, savaşçı, ancak herşeye rağmen düstur ve ilke sahibi denizcilerdi.

Ganimet!

Age of Sail serisi bir süredir eski çağların taktik deniz savaşlarını sevenlerin özlemlerini iyi kötü giderebilmelerinde olanak sağlıyordu. Her ne kadar Privateer's Bounty bir ek görev pakedi gibi gelse de kulağa, aslında tam anlamıyla kendi başına bir oyun. Ancak serinin ilk oyunlarından farklı olarak burada işlenen zaman dilimi günümüze daha yakın, Amerika Birleşik Devletleri'nin oyunda koloni olarak değil de bağımsız bir güç olarak yer alması da bunun en önemli göstergesi zaten. Ancak zaman diliminin önemi sadece oyundaki devlet sayısının artmasıyla sınırlı değil, aksine bu dönem genel olarak Atlantik okyanusundaki korsanlığın altın çağının kapanışına denk geliyor. ABD'nin denizlerde bağımsız bir güç haline dönüşmesinin yanı sıra, İspanya'nın eski üstünlüğünü yitirmeye ve bu suları Britanya ve Fransa gibi ülkelerle paylaşmaya başlaması bu durumda büyük rol oynuyor. İşte Privateer's Bounty korsanlığın bu son parlak günlerinde sizi kendi hesabına çalışan deniz adamlarının yerine koyuyor. Oyundaki üç senaryo aslında olayları anlatan metinlerle birbirine bağlanmış deniz savaşlarından ibaret. Bu durum tam bir macera yaşamak isteyenleri sıkabilir, ancak şüphesiz sırf savaşlarla ilgilenenlerin ilgisini çekecektir. Senaryolar dışında oyunda bol miktarda tarihsel ve hayali karşılaşma da mevcut. Bunları oynarken kendinizi eski kaptanların durumunda buluyorsunuz.

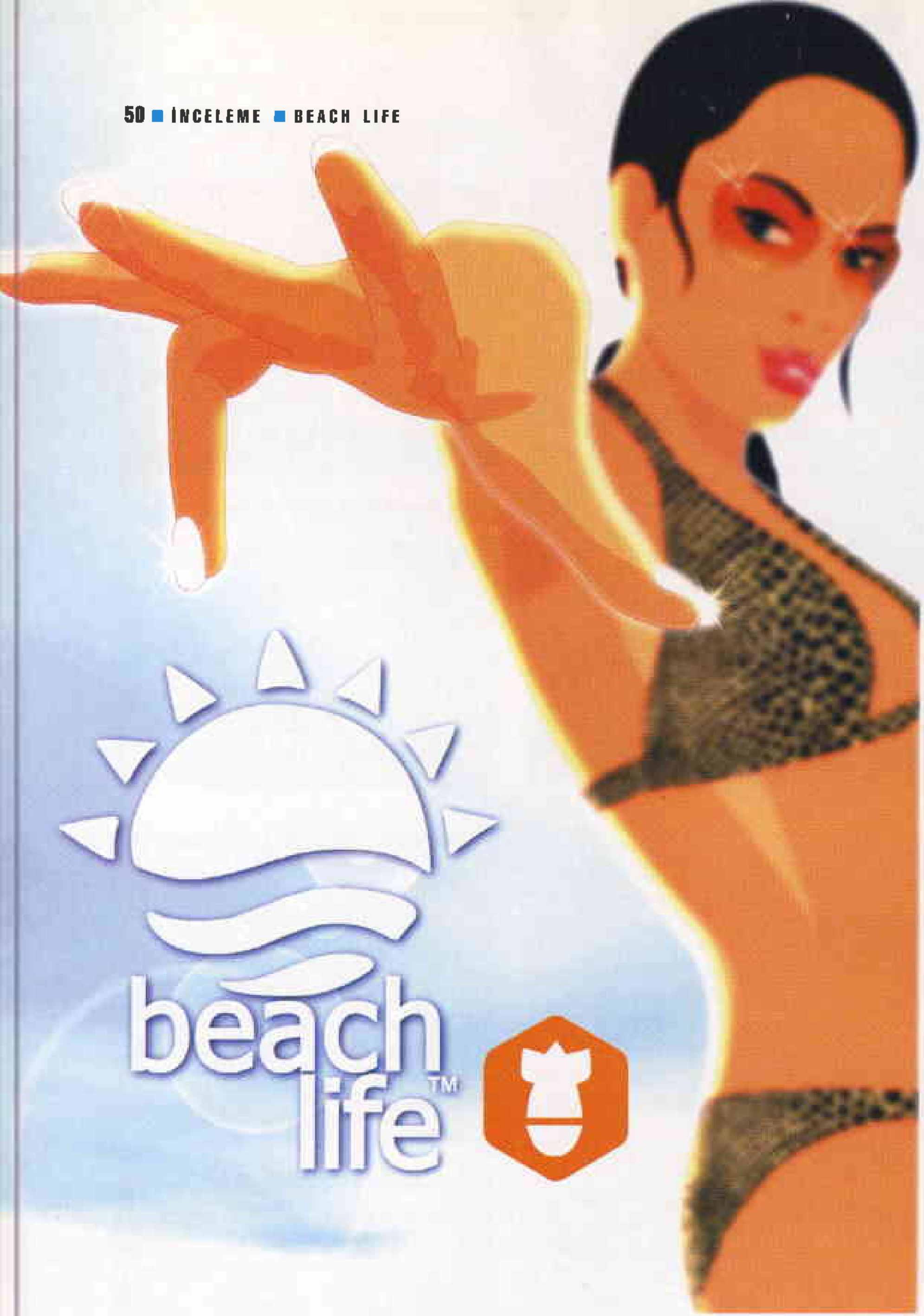
Yağma!

Age of Sail grafik motoru biraz daha elden geçirilmiş ve rafine edilmiş, ancak yine de çok fazla şey beklememek lazım. Fakat bu grafiklerin kötü olduğu anlamına gelmiyor, sonuçta bu oyun bir strateji ve gemilerin yakın detayından ziyade savaş alanındaki genel durumu görebilmek önemli. AoS 2 motoru istediğiniz gibi ayarlayabildiğiniz kamera açıları sayesinde bunu oyuncuya sunabiliyor. Çok yakına girildiğinde gemi güvertesindeki minik adamlara dek pek çok detayı görebilmek mümkün, ancak bunun pek bir katkısı yok. Senaryoları oynarken ele geçirdiğiniz gemileri satabiliyor ya da onarıp filonuza katabiliyorsunuz. Ancak her geminin tüm masraflarını karşılamak kolay değil ve şahsen on tane kırık dökük gemi yerine iki tane tam donanımlı gemiyle savaşa girmeyi tercih ederim. Savaş aralarındaki ekrandan onarım ve ikmal ihtiyaçlarını karşılayabiliyorsunuz.

Savaş anında ise işler rüzgara, cephane seçimine, mürettebat kalitesine ve diğer unsurlara kalıyor. Hemen her yelkenli oyununda olduğu gibi manevra yaparken rüzgarı kaybetmeyen korkunç bir manevra ve tabii ki atış avantajı kazanıyor. Ve fakat burada bir küçük detay var. Artık zaman hayli geç olduğundan denizcilerin alışık olmadığı bazı yeni oyuncaklar inceden ufukta görülmeye başlanmış durumda. İlk buharlı savaş gemisi, ilk denizaltı, ilk sıcak hava balonları gibi unsurlara bazı görevlerde rastlayabiliyorsunuz ve iyi kullanılırsa bunlar savaşın gidişini değiştirebiliyor. Fakat yine de bu ağırlıklı olarak bir yelkenli çağı. Eğer tüm senaryolar ve tek görevler sizi sıkarsa o vakit biraz multiplayer oynama imkanınız da var, ancak doğrusu bu oyundan zevk alacakk kafa dengi eleman bulabilir misiniz, işte orasını bilemem.

Privateer's Bounty bir RTS değil. Çoğu insan pek bilmese de bu aslında doğrudan "War Game" sınıfına giriyor denebilir. Tabii sıra tabanlı değil, ama oyunu durdurup emirler vermek mümkün. Kaldı ki buna gerek yok, çünkü normal zaman akışında bu yelkenliler gerçekten de çok yavaş hareket edebiliyorlar, özellikle pek rüzgar yoksa. O yüzden bu oyunu alırken bunu göz önünde tutmanız gerekli, eğer aradığınız bir başka StarCraft ya da Age of Empires ise yanlış yere bakıyorsunuz demektir. Ama eski deniz savaşlarına komutanlık etmek ilginizi çekiyorsa o zaman alın oynayın. Zaten bu türden pek oyun da çıkmıyor.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr









Denizden hiç çıkmak istemeyenler için...

Deniz, güneş ve kum. Bu üçlüyü en son gördüğüm yere gitmek istiyorum. İstanbul'a geldiğimden beri Bodrum'a dönmek istiyorum. Geldiğinde bu kadar iyi olacağını tahmin ediyordum ve hayal kırıklığına uğramadığım için çok mutluyum. Şöyle şemsiye altında şezlongunuza uzandığınızı düşünün. Hafif bir de rüzgar essin ki çok terlemeyesiniz. Biraz güneşlendikten sonra ki güneşlenirken yağ sürmeyi ihmal etmediğinizi düşünüyorum, hemen 2 metre ötedeki denize, tabanlarınızı haşlamadan ulaştığınızı hayal edin. Deniz ilk önce biraz serin gelir. Ama kendinizi birden bırakırsanız hiç çıkmak istemeyebilirsiniz. Bütün kış sporsuz kalmanın verdiği hamlıkla ilk bir hafta yüzerken şişersiniz ama sonra o da geçer.

Yım yım yım

Gündüz acıktığınızda gittiğiniz yerin kazıklığına bağlı olarak bir şeyler yer ve bol bol sıvı tüketirsiniz. Arada yan taraflardaki güzel kızlara gözleriniz takılır ve gün bitimine yakın onların akşam acaba hangi bara gideceklerini merak edersiniz. Hatta gözlerine batmak için sahilde bir iki aktiviteye bile girebilirsiniz. Malum okuldan kalma voleybol veya basketbol bilgisi hepimizde biraz vardır. Ya da ufak bir deniz kenarı aktivitesi varsa oraya yaklaşabilirsiniz. Eğer iyi biliyorsanız rezil olmadan bir jetski ya da surf de kiralayabilirsiniz. Ama deniz bisikletinden uzak durarak onları ailelere bırakırsınız. Eğer kaldığınız otelin ya da kasabanın favori mekanı varsa orada deniz kenarındaki ya da daha güzellerini ararsınız. Akşam olduğunda kokular sürülür ve ciciler giyilip mekanlara süzülünür. Tabiki sabahtan kızları ayarlayamamışsanız veya tatile kız arkadaşlarınızla gitmemişseniz bir yerlere girmeniz biraz zor olabilir. Bu durumun önlemini almadan çıkmışsanız işiniz zordur. Eğer kızlar tamamsa önce güzel bir barda içki içilir ya da restoranda yemek yenilir. Sonra dans etmeye hazırsınız demektir. Sabaha karşı yattığınız için öğlene doğru kalkıp ufak ya da büyük bir baş ağrısıyla kahvaltıya veya öğlen yemeğine inersiniz. Kızları bulup gününüzü daha güzel geçirmeye çalışırsınız ve tatil böyle geliiiir gider ve biter. Giderken ise nasıl hızla geçtiğinizi anlamadığınız günleri belleğinizde biriktirir ve bütün kış azıcık azıcık çıkarıp ah çekmek için kullanırsınız. Arada alınan cep telefonu numaraları ise geriye kalan tek izdir. Malum cildiniz tatilden sonra iki ay daha bronz kalmaz.

Öyle değil işte

Yok yok yaz çapkınları için taktikler veren bir erkek dergisi okumuyorsunuz. Yukarıdakilerin hepsini yapan insanları bu oyunda seyrediyorsunuz. Çünkü sizin tatil köyünüzde eğleniyorlar! Beach Life yüklendikten sonra karşınıza oynayabileceğiniz iki seçenek çıkıyor. Ya oyunun senaryolarını takip edersiniz yada Sandbox seçeneği ile açmayı başardığınız bir bölümdeki ada-









cığa kendi tatil köyünüzü sıfırdan kurar ve tadını çıkarırsınız. Tatil köylerinde olan herşey 14 bölümlük bu oyunda var. Tüm tesisler, olanaklar, tüm felaketler, aksilikler mevcut. İlk bölüm tabii ki alıştırma için konmuş. Fakat adalarda ilerledikçe bazı öncelikleri daha iyi kavramaya başlıyorsunuz. Tıpkı gerçek hayatta bir tatil köyünden beklediklerinizi bir düşünelim: Tesislerin temiz olması, tıkır tıkır çalışması, fazla uzun kuyruklarda beklememek, doğa ile teknolojinin dengelenmiş olması. Yürüyüşe çıktığımızda taştan ve aydınlatılmış bir patikadan yürürken etrafımızda ağaçların olmasını isteriz öyle değil mi? Yemekler fazla pahalı olmamalı ve çeşit olmalı, güvenlik tam sağlanmalı ve ihtiyaçlarımıza hemen cevap verilmeli. İşte sizde konuklarınızı bu açılardan memnun ederseniz daha fazla ziyaretçi çekeceksiniz. Çünkü tatil köyünüze yeni aktiviteler koydukça yıldızı ve ünü de artacak. Genelde tatil köylerinize iki yoldan konuk geliyor. Otobüs veya feribot ile. Hergün belli bir saatte gelen konukların ceplerindeki parayı ve ne gibi bekletilerle geldiklerini ve ne kadar mutlu olduklarını üstlerine tıklayarak görebilirsiniz. Sizin göreviniz ise onları mutlu edip paralarını mümkün olduğunda çabuk ve çok harcatmak. Böylelikle onlar mutlu mesut ayrılırken yerlerine yenilerini yerleştirebilesiniz.

Mesajınız var

Oyun boyunca size gelen mesajları sakın gözden kaçırmayın çünkü bu istekleri karşıladığınız zaman daha çok mutlu müşteri elde edersiniz. Ama her senaryonun amacı müşterileri mutlu etmek olmuyor. Bu yüzden önemli olan senaryonun amacına uygun olarak hareket etmek. Bırakın onlar isteyip dursun. Eğer istekleri amacınız ile uyuşuyorsa karşılık verin yoksa pek aldırmayın. Aksi taktirde senaryoyu geçemeyebilirsiniz. Oyunda her zaman ilk yapmanız gereken işçilerinizin sayısını en fazla sayıya çıkartmak ve onların çalışma saatlerini her zaman birisi görevde olacak şekilde ayarlamaktır. İkinci olarak bir Engineer binası yapmak. Sonra da bir Cleaner's Shack yani temizlik binası yapmak durumundasınız. Böylelikle işletmenizde bozulan her şey hemen tamir edilecek ve ortalık temiz kalacaktır. Bu binalar her senaryoda mutlaka yapılacak ve çalışma saatleri ayarlanacak. İşçilerinize azıcık zam yaparsanız daha mutlu çalışacaklardır ve bu da verimlerini artırır. Bundan sonra cankurtaran kuleleri dikerek konuklarınızı boğulmaktan ve köpek balığı saldırılarından koruyun. Kumsala mutlaka yiyecek ve içecek standlarını açın ve mümkünse bunlardan ikişer tane yaparak kuyruk olmasını önleyin. Mutlaka ama mutlaka bir Amusement Center yani Arcade salonu yapın. Bu salon çok gelir getirir.

Eğer yeriniz varsa ve senaryoya da uygunsa restoran ve fazladan otel binası yapmayı unutmayın. Bu arada kirlenen yerlere çöp kutuları koyun ve mutlaka ortalığı yeşillendirip ışıklandırın. En kısa zamanda sahile bir disko yapın. Güvenliği unutmayın. Paranız olunca sahile birer sürf tahtası ve şezlong kiralama kulübeleri kurun. Bunlardan sonra bir jeneratör binası daha yapın ve artık işler tıkırında olduğuna göre elinizdeki alanı tutarlı kullanarak diğer eğlence ve aktivite yerlerini kurun. Ah, en önemlisi tuvaletleri de başlarda yapın ve içki içilen yerlerin mümkün olduğunda yakınına kurun.

Görev bölümü

Senaryolarda çalışanlarınıza farklı görevler verebiliyorsunuz. Mesela bir temizlik işçinize yalnızca çöp toplamasını söyleyerek etraftaki çöplerin daha çabuk toparlanmasını sağlayabilirsiniz. Eğer tuvaletler kirleniyorsa bir işçinizi ise resmen tuvalet görevlisi yapıp yalnızca tuvalet temizlemeye atayabilirsiniz. İnsanları sömürmek için daha adi biraları daha pahalıya satabilirsiniz ama bu bir yerden sonra kavga çıkmasına sebep olabilir. Oyunun müzikleri muhteşem. Tam yaz parçaları çalıyor. İsterseniz bunları sıralayarak gündüz ve gece vakitleri için bir liste oluşturabilirsiniz. Eğer tatil köyünüz çok hoşunuza gittiyse bir resmini çekip saklamanız da mümkün.

Beach Life çok eğlenceli strateji oyunu. Oyunda her ayrıntı çok güzel düşünülmüş. Binaların tanımlamaları bile öyle. Mesela sahildeki mangal kulübesi için "ne idüğü belirsiz yarı yanık yağlı şeyler satar ve tatilciler buna bayılır" gibi esprili anlatımlar bile var. Hani oyun bekledim gibi çıktı demekle en doğru tanımı yapmış oldum. Eğer eğlencelik bir şeyler arıyorsanız kesinlikle alın. Mutlaka arşivinizde bulunmalı ve her yazdan önce hatırlamak ve her tatilden sonra da unutmamak için oynanmalı.

Burak Akmenek | **burak@level.com.tr**

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.eidos.com
Yapım	Deep Red
Dağıtım	Eidos Interactive
Minimum Sistem	PIII 500, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı
Önerilen Sistem	P4, 256 MB RAM
Multiplay	Yok
Tür	İş stratejisi
Artılar	Grafikleri, süper müzik parçaları, düşünülmüş ayrıntılar, sürükleyici senaryolar. Kendine has bir espri anlayışı hakim.
Eksiler	Bazen gereğinden fazla zor olabiliyor.
Son Karar	Mutlaka alın oynayın.
Alternatifler	Theme Hospital

LEVEL NOTU %85

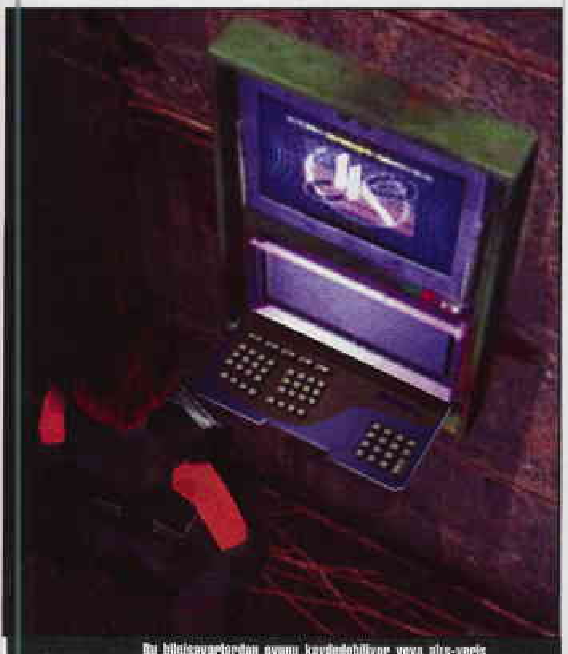


dinocrisis2

Avlanmaya hazır mısınız?

Resident Evil'ı ilk oynadığınız zamanı hatırlayın (işbu bir emir kipidir). Mesut bir şekilde fit fit diye karanlık koridordan geçiyorsunuz. Tam da koridordan geçeyazıyorken, bir anda camlar kırılıyor, ama siz sakinsiniz. Kafanızı yavaşça arkaya doğru çeviriyorsunuz ve... Zombilerin sizinle aynı enlem ve aynı boylamda olduğunu farkediyorsunuz. Bu farkedilimin hemen sonrasında sakinliğinizi koruyarak kaçmaya çalışıyorsunuz. Fakat meğersem, zombiler ada vari bir şekilde beş yanınızı da sarmış. Kaçamıyorsunuz. Zombiler, kafanız ve diğer parçalarınız için hemen bir plan çıkartıyorlar. Sonra da sizi yiyorlar, ama siz hâla sakinsiniz. Eh, boynunuz altınızda kalmasın o vakit! Yok! Kızmadım!!!

Capcom'un ilk korku oyunu denemesi Resident Evil, zamanının en gerilimli oyunlarından biriydi. Resident Evil sayesinde, Alone in the Dark tarzı da (Survival Horror) kaldığı yerden devam etmiş oldu. Capcom, Resident Evil'la yakaladığı başarının hemen akabinde, oyunun devamı dışında, ilk olarak PlayStation'da çıkardığı ve yine Resident Evil tarzında olan yeni bir oyun daha yaptı: Dino Crisis. Dino Crisis'ın, dinazorlarla savaşmanız dışında Resident Evil'dan pek farkı yoktu. Haliyle, Dino Crisis, Resident Evil kadar başarılı olamadı. Buna rağmen, oyunun azımsanamayacak bir oyuncu kitlesi oluştu. Capcom da, buna karşılık olarak, yine PlayStation için Dino Crisis'ın ikinci versiyonunu çıkarttı, ama Personal Computer'ı unutmadı.



Bu bilgisayarlardan oyunu kaydedebiliyor veya alış-veriş yapabiliyorsunuz.

T-Rex

Dino Crisis 2, ilk oyunda olduğu gibi yine PlayStation versiyonundan birebir olarak PC'ye aktarılmış. Dino Crisis 2, Regina'nın dinazorlarla giriştiği yaşam savaşının bir sene sonrasında geçiyor; Namussuz (muş) ve de arsız (mış) bilim adamı Dr. Kirk yakalanıp hapse atılıyor. Buna rağmen, Doktor'un yakalanmadan evvel başlattığı Third Energy projesine engel olunamıyor ve inanılmaz bir yıkım gerçekleşiyor (vay serseri). Bu yıkım sırasında T-Rex ve benzeri koca kafalı dinozorlar yeniden ortaya çıkıyor. Bundan sonrasıysa Regina ve Dylan'a kalıyor.

Dino Crisis 2'de iki farklı zorluk derecesi bulunuyor: Normal ve Hard. İlk olarak; Normal zorluk derecesinde bile, oyun Dino Crisis'tan daha zor. Bunun asıl nedeni, aynı anda eskisinden çok daha fazla dinazorla savaşıyor olmanız. İlk oyunda, aynı anda en fazla iki dinazorla savaşırken, Dino Crisis 2'de bu sayı beşe veya altıya çıkabiliyor. Bunun yanında suretle devam (fakat yanlış yazmış olabilirim) her yerden dinozor fırlıyor. Dolayısıyla pek boş kalmıyorsunuz.

Oyundaki en ilginç gelişmelerden biri, Extinction adı verilen yeni puanlama sistemi. Bu sistemde, dinazor vurdukça puan kazanıyorsunuz ve kazandığınız puanlarla; cephane, yeni silahlar, silah upgrade'leri, sağlık kit'leri, silgi, Haim Revivo veyahut ne bileyim, Mad Dog benzeri şeyler alıyorsunuz. Tabii bu alış-verişler için belirli odalar bulunuyor. Bu odalardaki bilgisayarları kullanarak alış-verişleri gerçekleştirebiliyor ve oyunu save edebiliyorsunuz.



Lav silahı oyundaki en etkili silahlardan biri.

Bu sistem sayesinde Bonus ailesi gibi olmanız işten bile değil sevgili Level sevgilileri.

Extinction puanlamasının beraberinde getirdiği bir diğer yenilik ise Combo'lar. Eğer, bir dinozoru vurduktan hemen sonra bir diğerini vurursanız, Combo yapmış oluyorsunuz. Bu da puanlarınızın ikiye katlanmasını ve dolayısıyla pek mutlu olmanızı sağlıyor. Unutmadan, puan aldığınızı belirten yazı ekrandan kaybolmadan

Bilgi İçin	www.capcom.com
Yapım	Capcom
Dağıtım	Capcom
Minimum Sistem	P 233, 64 MB RAM, 8 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PII-350, 128 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Multiplay	Yok.
Tür	Action-Adventure
Artılar	Extinction puanlaması ilginç, oynanış olarak eğlenceli sayılabilir, kontroller basit.
Eksiler	PlayStation'dan gayet aynen çevrilen kasmunç grafikler, basit sesler, unutulmuş yapay zekâ, sıkıcı ve oyunla alâkasız müzikler, çizgisel oyun yapısı.
Son Karar	Dino Crisis'ın fanatiğiyseniz Dino Crisis 2'yi de sevebilirsiniz. Oyun bir yere kadar eğlenceli sayılabilir, ama teknik açıdan çok çok yetersiz olması ve çarpıcı bir yenilik içermemesi, Dino Crisis 2'nin ancak vasat bir oyun olmasına neden oluyor.
Alternatifler	Resident Evil 2

LEVEL NOTU %67


Bitkileri sadece lav silahı ile yakabiliyorsunuz.







Bu gibi durumlarda yapmanız gereken en iyi şey... Yatmak. Nasıl olsa bir şey yapamıyorsunuz.









yeni bir dinozor katletmeniz gerekiyor. Yalnızca bu şekilde Combo yapabiliyorsunuz. Combo'lar sadece dinazorlar için değil, oyundaki diğer yaratıklar için de geçerli.

Dino Crisis 2'de, karakterleriniz iki farklı şekilde yaralanıyor. Bunlardan birincisi kanama, ikincisiyse hasar alma. Bunlar için de klasik sağlık kit'lerinin yanında, Hemostat ve Resusc. Pak gibi daha farklı kit'ler bulunuyor. Oyunda en çok kullanacağınız kit ise Hemostat. Bu kit kanamanın durmasını sağlıyor. Yaralandığınız zaman kanınız yavaş yavaş akıyor. Eğer Hemostat kullanmazsanız... Kırghkkk.

Resident Evil serisinde ve Dino Crisis'ın ilk versiyonundaki gibi, Dino Crisis 2'de de oyunu iki kişiyle oynuyorsunuz. İlk başta oyuna Dylan ile başlıyorsunuz ve her zamanki gibi Regina ile oyunun başında ayrılıyorsunuz, ancak oyun içinde her iki karakteri de değişmeli olarak kontrol ediyorsunuz. Dylan ve Regina'nın yapabildikleri şeyler farklı. Dylan'ın bir bıçağı var ve bununla sarmaşıkları ve benzeri şeyleri kesebiliyor. Regina ise elindeki yeni edavatıyla dijital kapıları açabiliyor. İkisinin de elindeki silahlar farklı. Bu arada, oyundaki bir diğer yenilikse iki silahı aynı anda kullanabilmeniz. Dylan'la oynarken V tuşuna basarsanız, diğer elinizde silah olmasına rağmen bıçağı kullanabilirsiniz. Aynı şekilde Regina ile oynarken de iki silahı aynı anda kullanabiliyorsunuz.

Dino Crisis 2'deki arabirim biraz daha geliştirilmiş ve ilk oyununkinden daha kullanışlı bir hale getirilmiş. Bunun yanı sıra silahları kombine etme ve benzeri seçenekler korunmuş. Yine de, Resident Evil'ınki de dahil, bu arabirim sisteminin; çok kullanışsız, ağır ve saçma olduğunu belirtmeliyim. Aksiyonun tam ortasında Z tuşuna basarak, saniyeler alan bir işlem sonrasında silah değiştirmek veya sağlığınızı yenilemek, oyunun zaten flu olan atmosferini iyiden iyiye mahfediyor.

Ezer Geçerus

Dediğim gibi, oyunda artık aynı anda çok daha fazla dinozorla savaşmanız gerekiyor. Biriyle boğuşurken, çok geçmeden bir diğeri arkanızda bitiyor. Fakat bu olay, oyunun eski gerilimli havasından çok şey koparmış ve oyunun daha çok arcade havasında geçmesine neden olmuş. Ard arda onlarca dinazorla savaştığınız için, bir yerden sonra dinozorları vurmak anlamını yitiriyor. Dolayısıyla karşınıza çıkan dinozorlar sizi korkutmuyor veya heyecanlandırmıyor. Buna T-Rex'ler de dahil... İlk oyundaki gibi, dinozorlar daha uzun zaman aralıklarıyla karşınıza çıksaydı, çok daha iyi olurdu. Oyunun arcade havasında geçmesinin bir diğer nedeni de, bulmacalar. Tabii ki Dino Crisis'da da Resident Evil'da olduğu kadar bulmaca yoktu, ama Dino Crisis 2'de kafanızı hiçbir şeye yormanıza gerek yok. Tamamen aksiyona ağırlık verilmiş. Oyunda ayrıca otomatik hedef alma sistemi de kullanılmış, ama isterseniz bu seçeneği kapatabiliyorsunuz.

Dino Crisis'ın ve Resident Evil serisinin olağan sıkıcılıkları Dino Crisis 2'de de yer alıyor. Bunların arasında, sağlık kit'ini almak isteyip istemediğinizi soran sıkıcı-anlamsız metinler ve yine sıkıcı kapı açılma animasyonları bulunuyor.

Dino Crisis 2'nin grafiklerinden hiçbir şey beklemeyin. Zira, yukarıda da belirttiğim gibi oyun PlayStation 1'den PC'ye birebir olarak çevrildi. Haliyle 1280'i çarpık 1024'e çıkan grafikler hiçbir şeye yaramıyor. Nasıl mı? ACD See'de 320x240 boyutundaki bir resmi alın ve bu resmin boyutunu 1280x1024'e çıkartın. İşte Dino Crisis 2'deki sabit arka planlar... Her şey o kadar bulanık ve o kadar iğrenç ki, arka plana hiçbir şey koymasalarmış daha iyi olurmuş. Karakter ve dinazor modellemeleri de aynı oranda iğrenç sayılabilir. T-Rex dahil, dinazorların tamamı saçma sapan modellenmiş. Bu da dinazorlardan korkmamanıza ve onları ufak kuzenim Alp'çik gibi agu bugu diye sevmenize neden oluyor. Eh, ne diyeyim, boşverin grafikleri. Tabii sesleri de...

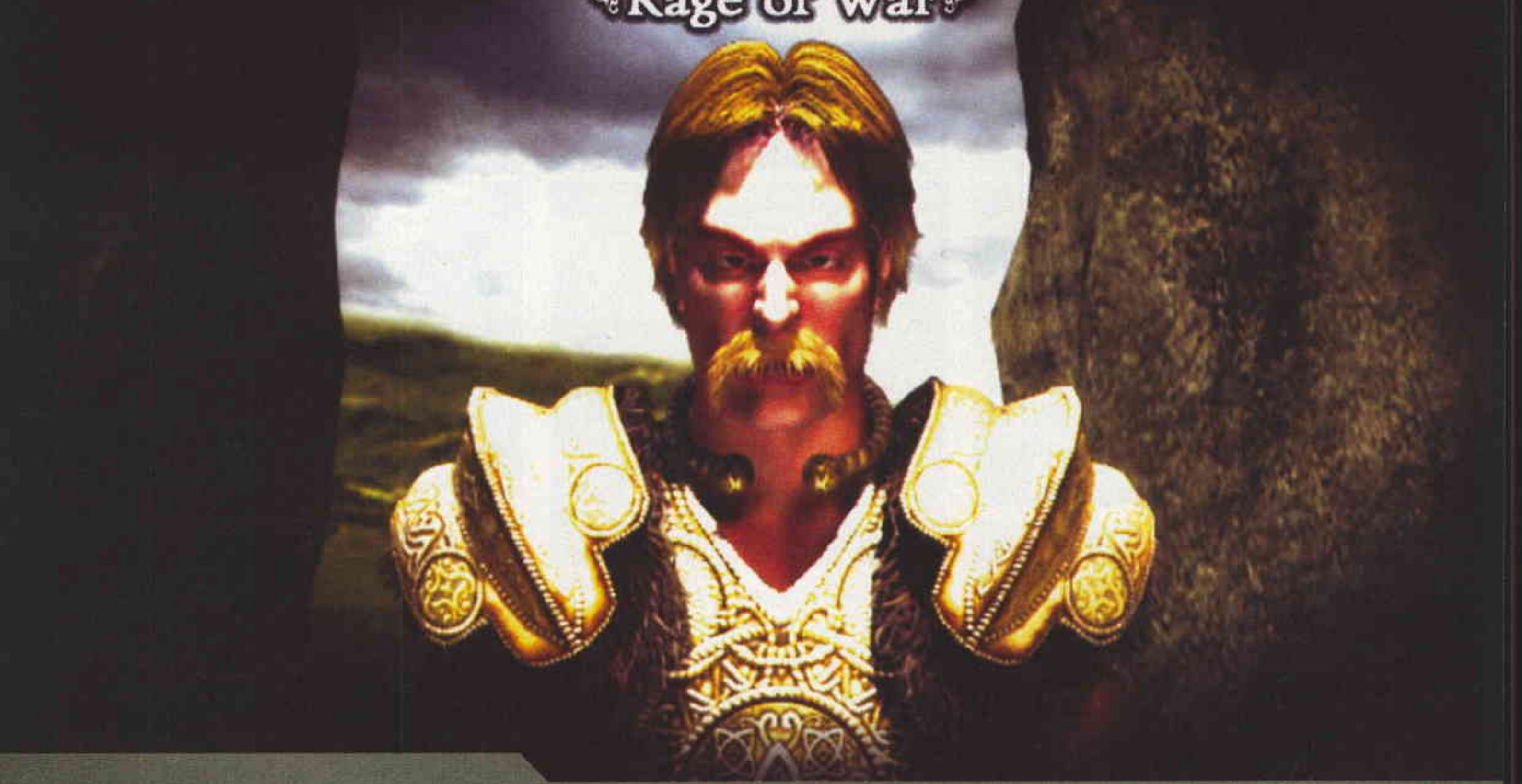
Uçarus Kaçarus

İlginç olan bir şey var: Dino Crisis'ın; grafikleri iğrenç, sesleri neredeyse yok, yapay zekâsı yerlerde yuvarlanıyor ve doğal olarak atmosfer çok boş. Bunlara rağmen, Dino Crisis bir şekilde oyuncuyu kendisine çekiyor. Yine de başında saatler boyunca sıkılmadan kalınabilecek bir oyun değil. Sadece, ama sadece Dino Crisis fanatiğiyseniz veya ardışık dinazorlar patlatmak istiyorsanız, bu oyunu alın. Bu gûruhların dışındakiler ise Dino Crisis 2 oynamak yerine bir T-Rex yavrusu alıp onu beslesinler (yoksa T-Rex almasanız mı?).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Celtic Kings

Rage of War



Bir başka RTS...

Önce biraz tarih, Keltler kökenleri çok eskiye dayanan bir Kuzey Avrupa halkıdır. İngiltere'deki Stonehenge'i bile onların inşa ettiğine inanılmaktadır, ki bu kalıntının 5000 yıldan daha yaşlı olduğu tahmin edilmektedir. Kelt kavimleri çağlar boyu Avrupa'nın, özellikle İskandinav ülkeleri ve Britanya'nın hakimi olmuşlar, buralarda derin kültürel etkiler bırakmışlardır. Roma İmparatorluğu büyümeye ve gezegene yayılmaya başladıkça Keltlerle kaçınılmaz bir çarpışmaya girmiş, özellikle bugün ki Fransa olan Gaul bölgesi için bu iki güç arasında büyük çarpışmalar yaşanmıştır. Sezar'ın başının belası olan Asteriks ve Hopdediks amcalar Kelt kökenlidir sizin anlayacağınız. Sadece Asteriks değil, Braveheart filmiyle ismi yeniden anılan William Wallace da Kelt kökenlidir, çünkü İrlandalılar olsun, İskoçlar olsun bunların tümü eski Kelt kavimlerinden gelmedirler. Dedim ya, Keltler tarihten silinip gitmiş gibi görünseler de büyük büyük torunları farklı kavim isimleri altında modern Avrupa'nın oluşumuna hayli katkıda bulunmuşlardır.



Yaşlı Krallar

Kelt kanından gelme antik krallar hakkında pek çok yazılı bilgi vardır. Mesela Brian Boru ve Harold Hardrada gibi kralların savaşları zaman içinde neredeyse efsaneleşmiştir. Bu aslında alışılmadık bir durum, çünkü binlerce yıllık Kelt tarihinden geriye pek fazla yazılı bilgi kalmamıştır ve bulunabilenler de pek deşifre edilememiştir. Ancak yukarıda adı geçen krallar Keltlerin çok daha sonra ki dönemlerinde hüküm sürmüşlerdir. Bu devirler Hristiyanlık dininin Avrupa üzerinde büyük bir yayılma gösterdiği, Vatikan'ın büyük güce kavuştuğu Orta Çağ başlarıdır. Celtic Kings ise bundan çok daha eski bir dönemi konu alıyor, Romalıların Britanya üzerinde hüküm sürdüğü, "tüm yolların Roma'ya çıktığı" ve henüz ünlü bir marangozun dünya üzerinde gezinmeye başlamadığı dönemlerden bahsediyorum. Keltlerin eski Pagan dinlerine dört elle sarıldığı, Druidlerin antik kalıntılarda gizemli ayinler düzenlediği, Romalıların Latince konuşmayan herkesi "barbar" olarak adlandırdığı eski çağlardan.

Gladius

Celtic Kings eski Roma ve Kelt kavimleri arasında süregelen savaşları konu alan bir RTS. Oyunda iki oynanabilen taraf var, ancak Single Player senaryo sadece Kelt tarafını konu alıyor. Bu biraz şaşırtıcı olabilir, ancak yapımcıların pek Latin kökenli olmadıklarını düşünürseniz, herhalde Roma için bir senaryo yapmakla uğraşmamış olmalarını doğal karşılarsınız. Yine de bu kararı aptalca bir tasarım hatası olarak görüyorum, çünkü oyunun perspektifini iyice daraltıyor. Roma tarafını sadece Multiplayer oyunlarda oynayabiliyorsunuz, ama o konuya ayrıca değineceğim. Aslında oyunda bir üçüncü taraf daha mevcut, en azından haritadalar ve tüm oyunda büyük rol oynuyorlar, ancak oynanabilir bir kavim değiller. Bahsettiğim taraf günümüz Alman halklarıyla biraz akrabalığı bulunan göçebe Teuton ka-

Bilgi İçin	http:// www.strategyfirst.com/
Yapım	Haemimont Games
Dağıtım	Strategy First
Minimum Sistem	P3-400, 64 MB RAM, 8 MB grafik kartı, 500 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 128 MB RAM, 16 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	RTS
Artılar	Kendine has bir oyun modeli, güzel grafikler.
Eksiler	Single Player senaryosu zayıf, stratejik seçenekler çok kısıtlı, tekdüze olmaktan kurtulamıyor.
Son Karar	Belki birkaç saat için iyi bir değişiklik olabilir. Ama büyük ihtimalle çabuk sıkılacaksınız.
Alternatifler	Age of Empires 2, Cossacks.

LEVEL NOTU %50













vimleri. Bunlar hem senaryoda, hem de multiplayer oyunlarda büyük rol oynuyorlar, ancak çoğunlukla başa çıkılması zor baş belaları olarak karşımıza çıkıyorlar. Senaryoda pek kontrol etmeniz mümkün değil, ancak multiplayer oyunlarda bunları yendikten sonra kampları sizin kontroünüze geçiyor ve para harcamadan adam alabiliyorsunuz. Ne var ki bu onların sonuna dek size sadık kalacakları anlamına gelmiyor.

Preatorian

Celtic Kings bir açıdan bugüne dek alışmış olduğumuz RTS'lerin hepsinden daha farklı, o da tüm ekonomik yapı. RTS'ler çoğunlukla bu açıdan birbirlerine benzerler, üs kur, inşaat yap, kaynak topla, birim üret, bu döngü oyunun genel alt yapısını kurar. Oysa burada herhangi bir bina kurmak mümkün değil, eğer bir üssünüz olacaksa bu size bölüm içinde hazır olarak veriliyor. Burada "üs" dediğim aslında bir şehir ve çoğu zaman da hemen yakınlarındaki bir köyden ibaret. Şehir surlarla ve kulelerle iyi korunuyor, ama yenilmez değil. İçinde oyunda olan temel binalar bulunuyor. Bu binalar ırkına bağlı olarak teknoloji araştırmanıza, birim üretmenize, gelir sağlamanıza yarayan işleri yapıyorlar. Köyler ise size insan ve yiyecek sağlıyor. Bu oyunda insan, gıda ve altın olmak üzere üç temel kaynak var. İnsanlar köy ve şehirlerde kendiliklerinden çoğalıyorlar, buna dolaylı olarak müdahale edebiliyorsunuz. Köy ve şehir arasında insanları takas



edebilmek mümkün, ama bu esnada açık hedef haline geliyorlar. Gıda ise sadece köylerde üretiliyor ve katırlar vasıtasıyla ihtiyaç duyulan herhangi bir yere gönderilebiliyor. Altın ise temelde vergilerden kazanılıyor ve yavaş yavaş birikiyor, ancak ahşap karakollarda gıda satışı yaparak fazla besini altına dönüştürmek te mümkün.

Liberati

Oyunda asker üretebilmek için "insan" gerekli, yani siz birim ürettikçe şehirdeki halkın sayısı düşüyor. Asker üretimi için bir üst sınır yok, adam bulabildiğiniz ve altın ayırabildiğiniz nispette üretebilirsiniz. Ama burada çok önemli ve çok gerçekçi bir detay var, o da askerlerin karnını doyurmanız gerektiği. Şehir ya da köylerin yakınındayken buradan gıda alıyorlar, ayrıca yanlarında her zaman biraz yolluk bulunuyor. Ancak uzun bir yola çıkarırken yanlarına yiyecek katırı vermezseniz bir süre sonra açlıktan kırılmaya başlıyorlar. Yani Napoleon'un tabiriyle ordularınız "midelerinin üzerinde ilerliyorlar", besin yoksa savaş hayli kısa sürüyor.

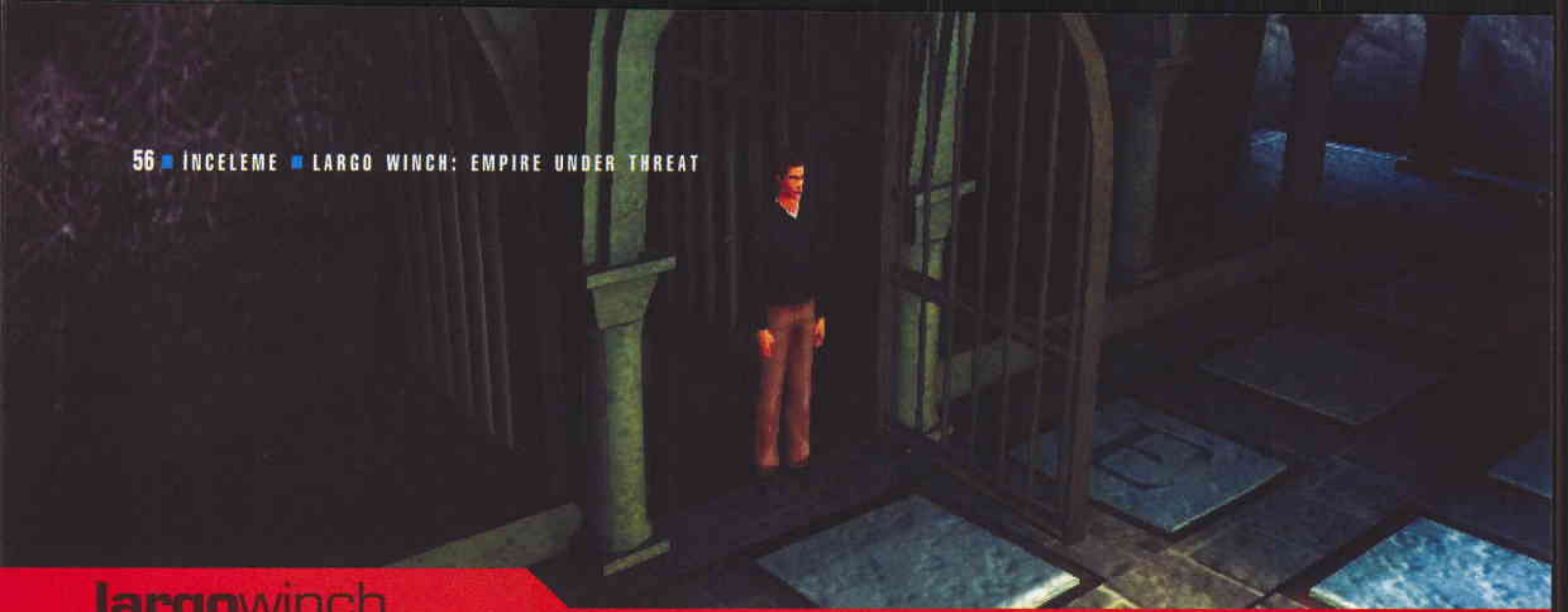
Her asker ve başlarındaki komutanlar dövüştükçe ya da diğer yöntemler sayesinde seviye atlayıp daha sağlam elemanlar haline geliyorlar. Ve burada seviye farkı sayı üstünlüğüne bariz bir şekilde baskın geliyor. Ayrıca yine her birim etraftan elde edilen çeşitli donanımları ve benzeri şeyleri taşıyabiliyor. Mesela Kelt savaşçılarını biraz yatırımla çeşitli koruyucu muskalarla donanmış olarak yetiştirebilmek mümkün. Aslına bakarsanız oyun sistemi olarak Celtic Kings oldukça kendine has ve bir hayli iyi sayılabilecek bir yapım, hoşuma gitmedi diyemem. Ancak oyunun genel olarak bariz eksiklikleri var.

Ride of The Valkyries

Oyun grafikleri ve ses efektleri fena değil, ancak dediğim gibi tek bir senaryo olması kötü. Ancak daha da kötü olan bu senaryonun ta kendisi. İntikam peşindeki bir Kelt savaş şefinin ölüm tanrıçasından yardım alarak yola çıkması fikri fena değil, ancak işlenişi hayli zayıf. Oyun çoğunlukla size azıcık adam verip tepenize düşman sürüleri bindiriyor. Her ne kadar askerleriniz saf tutsa da, bir kez savaş başladı mı olay tam bir karmaşaya dönüşüyor. Bu denli çok düşman olmasa belki o kadar şikayet etmezdim, ama oyun en kolay seviyede bile can sıkacak denli yapay bir zorluğa sahip.

Bunun yanında oyunda herhangi birşey inşaa edememek stratejik seçeneklerinizi hayli kısıtlıyor. Sonuçta Celtic Kings dönüp dolaşıp sürülerce düşman kestiğiniz bir Baldur's Gate özentisine dönüşüyor, ancak ne var ki bir FRP değil de RTS olarak tasarlandığından bunu da doğru dürüst yapamayıp havada kalıyor. Oyunu biraz oynayınca yapımcıların aklında bir FRP'nin yattığını, ancak sonradan sonraya fikir değiştirip RTS'ye döndüklerini düşünmeye başlıyorsunuz. İyi bir oyun olma potansiyeline sahipken yazık edilmiş bir yapım bence bu. Her çıkan RTS'nin tadına bakanlardansanız belki biraz hoşça vakit geçirtebilir, diyeceğim ama diyemiyorum. Çünkü Celtic Kings'den hemen sonra tekrar açıp biraz daha Age of Conquerors oynadım. Ve hangisinin zamanımı harcamayı hakettiği konusunda kıyaslama bile yapmayacağım.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr



largowinch empireunderthreat

■ ■ James Bond'un Doğu Avrupa şubesi iş başında...

Artık James Bond imajı kraliyet ailesinin tekelinden çıkmış durumda. Sinemalarımızda 'Yeni Nesil Ajan' adıyla gösterime giren 'XXX' bunun en Amerikan ispatı (yakında oyunu da çıkar herhalde). Largo Winch ise Bond'un Yugoslav versiyonu. Aslen bir çizgi karakter olan Winch, aynı zamanda Avrupa'da popüler bir dizinin de kahramanı (kablolu TV sahipleri RTL'den takip edebilir). Hikayeye gelince, adamımız Largo Winch hem genç, hem yakışıklı, hem de milyarder. Tabii son özelliğini babasının bıraktığı inanılmaz servete borçlu. Ama Winch şımarık bir züppe değil; yan gelip yatmak yerine, işinin başına geçmeyi tercih etmiş ve yine babasından kalma Group W'nun patron koltuğuna oturmuş.

Group W inanılmaz büyük bir şirket, dünya çapında işler yapıyor ve tahmin edeceğiniz üzere düşmanları da bir hayli fazla. Largo şirket işlerinin yanı sıra açlık, kirlilik gibi dünya sorunlarına da kendini adamış bir karakter. Yine insanlık yararına yediği bir haltı basına duyurduğu bir gecede stres yüklü bir haber alır: Şirketin Meksika'daki laboratuvarında iki güvenlik görevlisi öldürülmüş ve bir bilim adamı da ortadan kaybolmuştur. Kayıp bilim adamının şirket talimatlarını takmayarak genetik değişime uğramış organizmalar üzerinde çalıştığından şüphelenilmesi de olaya tuz biber olur. Bu haberin üstüne bir de resepsiyonda bomba olduğuna dair bir ihbar gelince ortalık karışır ve karmaşada olayla ilgili birtakım belgeler birtakım adamlar tarafından çalınır. Bu kadar yeter diyerek Largo Winch soluğu Meksika'da alır ve böylece dünya çapında bir macera da başlamış olur...



Oyuna başlar başlamaz dikkatinizi ilk olarak hanımların dekolteleri ve kışkırtıcı replikleri çekiyor...

Kontrollere alışmak...

Largo Winch, bir adventure ama bir PS uyarlaması olduğu için mouse'u unutun, tabii alışık olduğunuz 'işaretle ve tıkla' yöntemini de. Kontrollerin tümü klavye üzerinden. Ama sandığınız gibi oynanabilirlik hiç de işkenceye dönüşmüyor. Kontroller o kadar pratik ki birkaç tuşla tüm işinizi görüyorsunuz. Oyuna başlar başlamaz dikkatinizi ilk olarak hatunların dekolteleri ve kışkırtıcı replikleri çekiyor ve oyun boyunca da çekmeye devam ediyor (ne de olsa adamımız Bond ekolünden, olacak o kadar). Largo araştıran, soruşturan bir tip ama aksiyonu da ihmal etmiyor. Formunu korumak için arada bir kötü adam pataklıyor. Hatta bazen arkadaşları Simon ve Joy (kankalarınız) da ona katılıyor. Aksiyon sahneleri sıraya dayalı olduğu için dövüş stratejinizi planlarken, istediğiniz kadar düşünüp taşınabiliyorsunuz. Simon ve Joy dövüş sahnelerinin yanı sıra Largo'ya olayları araştırırken de yardımcı oluyor ama genellikle tek başınıza takılıyorsunuz. Hikaye oldukça doğrusal olduğundan rüzgar ne tarafa eserse siz de o tarafa yönleniyorsunuz. İmparatorluğunuz üzerindeki sinsi gölgeleri dağıtana kadar o belde senin, bu belde benim geziyorsunuz (bu açıdan Largo Winch tatile çıkamamış olanlara şiddetle tavsiye edilir).

Dediğim gibi kontroller çok basit. Ok tuşlarıyla Largo'yu yönlendirebiliyor, enter tuşuyla objeleri inceleyebiliyor ve space tuşuyla da incelediğiniz objeleri kurcalayabiliyorsunuz. Ayrıca gerekli objeleri sonra kullanmak üzere envanterinize ctrl tuşuyla katarken, gerekli bilgileri de siz zahmet etmeden PDA'nız hafızasına (esc) ekleyiveriyor; hatta önemli bir şey öğrendiğinizde, PDA'nız ekranın tepesinde yanıp sö-



Babanızın nalları dikmesiyle size yüklü bir miras kalıyor.

Bilgi İçin	www.ubi.com
Yapım	Ubi Soft Entertainment
Dağıtım	Ubi Soft Entertainment
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok.
Tür	Adventure
Artılar	Renkli grafikler, egzotik mekanlar, ilginç bulmacalar, dinamik hikaye.
Eksiler	Ana karakter fazla James Bond, bulmacalar gereğinden fazla kolay.
Son Karar	Largo yeni başlayanlar için ideal bir adventure ama türün meraklıları için yeterince cazip ve derin değil.
Alternatifler	Syberia %70

LEVEL NOTU %76



İşte kankanız Simon; göründüğü üzere rahat ve çapkın.



Largo için kadınlar çok önemli; her birine vakit ayırıyor...





nüyor (save-load türevi işlemleri de bu cihaz sayesinde hallediyorsunuz).

Bulmaca buldurmaca

Oyundaki bulmacalar kolaydan zora giden bir yol izlemekte. Genellikle bulmacaların çözümü envanterinizdeki bir objeyle bağlantılı oluyor; bazen iki objeyi kaynaştırmanız da gerekebiliyor. Biraz McGyver'lık yapıyorsunuz yani ama onun kadar uçtuğunuzu söyleyemem. Diyelim ki kankanız Simon, Ruslar'ın eline düşmüş ve bir barın üst katında bir bodyguard grubu tarafından sorguya çekiliyor. Size de onu kurtarmak için bodyguard grubuna içki götüren kızla tanışmanız ve içkilerin içine uyku hapı koymak düşüyor. Tabii barın arkasındaki depodan uyku haplarını alabilmek için barmene zor bir kokteyl hazırlatarak, dikkatini başka yöne çekiyor ama kokteylin adını öğrenmek için de bardaki ayyaşla gevezelik ediyorsunuz. İşte bunun gibi zincirleme olaylardan oluşuyor genellikle bulmacalar.

Bazen de envanter tabanlı bulmacaların yerini mini oyunlar alıyor. Örneğin bir hackerın adresini bulabilmek için sisteme girip bizzat hackerlık yapıyor veya bir kapıdan girebilmek için bekçiyi pokerde madara ediyorsunuz (veya madara oluyorsunuz). Bu mini oyunlar gerçekten zevkli ve dövüş sahneleriyle beraber oyunun kendisine hareket getiriyor. Usta bir adventure oyuncusu için bulmacaların sorun olacağını sanmıyorum. Ayrıca yeni başlayanların da kolay ısınabileceğini düşünüyorum. Dövüşmek zorunda kalıncaysa, rakibin ve kendinizin değerlerini karşılaştırdıktan sonra rakibinizi seçiyor ve sonra da hamlenizi seçiyorsunuz (yumruk mu, tepik mi). Unutmadan bir de özel hareketleriniz var. Örneğin Simon rakibi kollarından yakalayıp, bir tur paralize edebiliyor; böylece rakip bir tur savunmasız kalıyor. Tabii bize de gidip boşluğuna okkalı bir yumruk geçirmek kalıyor (ne kadar adice değil mi?). Dövüş sahneleri de en az mini oyunlar kadar zevkli ve bir seferde savuşturabileceğiniz türden, belki de biraz fazla kolay. Oyunda ölmemeniz için elinden geleni yapmış Ubi Soft ekibi ama yine de ölmeniz mümkün. Yani siz siz olun Largo'nun uyarılarına kulak verin yoksa tekrar kaldığınız yere gelmekle vakit kaybetmek çok can sıkıcı olabilir (tabii sık sık save etmek de bir alternatif).



Egzotik mekanlar, canlı renkler...

Largo Winch görsel anlamda oldukça doyurucu. Grafikler tamamıyla üç boyutlu ve renkler olabildiğince canlı. Mekan seçimi de oldukça başarılı. Bir Meksika'nın sıcak kollarındasınız, bir Rusya'nın soğuk kucağında. Egzotik adaları da unutmamak gerek. Karakterlerin grafikleri de yeterince iyi. Hatunların seksapeli zaman zaman abartılmış olsa da Largo'nun her zaman cool ve klas bir havası var. Seslendirme de hiç fena değil. Yalnız oyun birden fazla dil seçeneğini sahip olduğundan, dudak senkronizasyonu sınıfta kalıyor. İngilizce'nin yanı sıra Almanca, İtalyanca ve İspanyolca da seçenekler arasında. Sesler ve müzik idare eder türden; oyuna ne destek oluyor, ne de köstek. Ara demolar bir hayli sinematik (özellikle yatakta geçenler); olayları güzel bağlıyor. Oyun içi diyaloglarıysa olayları özetler türden. Largo Winch: Empire Under Threat, sıcak yaz günlerinde ferahlatan türden bir adventure. Belki türün hastaları için hafif kalabilir ama kolaydan zora giden bulmacaları ve sinematik kurgusuyla yeni başlayanlar için ideal bir oyun.

Güven Çatak | guven@level.com.tr







stealthcombat: ultimatewar

■ ■ Aynı senaryolar, aynı sözler, aynı şarkılar...

Hedefi rakip araca doğru yönelttiğinizde 2 boyutlu bir düzlemde götürür gibi değil de, uzaklığı da hesaplayarak biraz daha dikkatli hareket ettirmeniz gerekiyor.

Özdemir Asaf'ı her anını özlediğim lise(m) yıllarında sevmekten çok ilham kuyum olarak kullanmıştım. Kova her zaman dolu, su rengarenkten yoğundu.

"İyi dost dedi ki: Sana her şeyimi vereceğim..

Büyük dost dedi ki: Sana her şeyimi anlatacağım." Canlı bir kara delikle* tanışmak ister misiniz, lütfen içeri buyrun.. Bu arada büyük ve iyi olanlarınız şapkalarını çıkarsın lütfen.. Diğerleri de şapkanın altındakini..

"Düşümde aşk ile karşılaştım..

İnsanı arıyordu.

Uyandım, insan ile karşılaştım.. Aşkı arıyordu." Düşle yaşam arasındaki sınır memurları bizim için hala işsiz.. değil mi? Sonsuz tane iç içe rüya görmeyi istiyorum, izin verirseniz! Dikkat dikkat.. Ölü veya diri.. Hayal katili aranıyor, bulanlara hayal edemeyecekleri kadar büyük ödül.

Yaşlanmanı kabul edebilirim, ama lütfen büyüme.

" Unutulanlar nereye gidiyor?

Hatırlananlar nereden geliyor?" Yalnız bir gecede elinizdeki şarap kadehini birden yanınızdakine gösterirseniz ve bakmasını isterseniz ne olur?

En son ne zaman ağladınız?

--

-

2038 yılında "savaş ve karışıklık" gibi insan eseri pislikler yine dünyada baş göstermeye başlamıştır. Ülkeler genel olarak bir olmaya çalışmışlar ve süper güçler oluşmuştur. Economic and Military Alliance (EMA) günümüzün batı medeniyetlerini -Avrupa'sını- temsil ederken, Great Empire –Asia- (GA) da doğu kültürünün oluşturduğu süper kuvvetler haline gelmiştir. Genelde ortalarda görmeye pek alışık olmadığımız bir tür Stealth Combat – Ultimate War. Savaş simulasyonunun basitleştirilmiş, seçeneklerinin azaltılmış, ayrıntılarının kırpılmış, gerçekçiliğinin de kesilmiş hali de denebilir. Öte yandan bir platform-action olamayacak kadar da ağır tempolu, olgun ve oturaklı yapılmış. Bir nevi iki arada bir derede kalmış; çift kişilikli bir şizofrenden çok ise, kişiliksiz bir zavallıya benzemiş.

Güzelmiş gibi gözüken bir demoyla açılıyor. Ama ne yazık ki yaratıcılıktan korkunç yoksun programcı arkadaşlar sayesinde daha önce milyonlarca defa izlediğimiz görüntüleri bir kere daha farklı makyajlar altında izliyeceksiniz de diyebiliriz.



"uyuyorum,

İstediğiniz tarafı seçebilirsiniz elbette, ama birbirini tamamlayan iki paralel senaryo beklemeyin. Toplamda 25 civarı görev var ve bunların hemen bir çoğunda koruma, suikast, farkedilmeden bir yere ulaşma, istihbarat sağlama gibi bir askeri operasyonda aklınıza gelecek hemen her türlü irili ufaklı işle uğraşacaksınız. Aslında tutorial'da da görebileceğiniz gibi oyunun dikkatinizi çekmesini istediği kısım kimseye belli olmadan tanklara, gözetleme kulelerine ve bilimum vardiya aracına yakalanmadan olabildiğince çok iş yapmak. Ama nedense görevler oyunun "stealth" yani gizli kalma kısmını olabildiğince az kullanacak şekilde dizayn edilmiş. Çoğu zaman önünüze geleni yok etmekle hükümlü olacaksınız.

"Onun güzelliğini herkes görüyorsa o bence az güzeldir. Herkes biliyorsa o bence hiç güzel değildir.

Onun güzelliğini yalnız ben görüyorsam bu sevgidir. Yalnız ben biliyorsam bu aşktır.

Hiç kimse görmüyorsa bu yalnızlıktır."

Oyunun bir oyuncaya verebileceği en güzel yanı grafikleri ve görsel zenginlikleri. "JARED" adlı grafik motorunu yapımcı firma Triggerlab geliştirmiş ve ilk defa bu oyunda

Bilgi İçin	• www.triggerlab.com
Yapım	• www.dreamcatchergames.com
Dağıtım	• www.dreamcatchergames.com
Minimum Sistem	• P2-350, 32MB Ram, TNT ekran kartı
Önerilen Sistem	• P3- 500, 64 MB ram, TNT2 ekran kartı
Multiplay	• Yok
Tür	• Askeri simulasyona kaçmış arcade
Artılar	• Grafiklerinin kalitesi ve yeterli miktarda araç ve silah çeşidi sayılabilecek en büyük avantajları. Hem açık, hem kapalı mekanları kullanması, alanların gerçekçiliği ve farklı hava koşulları, bir kaç aracı aynı anda kontrol edebilmeniz diğer göze çarpan küçük güzellikler.
Eksiler	• Kontrollerin ve nişan almanın zor olması, çok klasik bir konunun hiç yaratıcı olmayan bir şekilde işlenmesi, silahlar ve araçlar konusunda yetersiz bilgi, oyun alanındaki fizik kurallarına aykırı bazı hareketler, yetersiz efektler, demo eksikliği (daha sayayım mı?), multiplayer'ın olmaması, Action türü için yavaş, Simulasyon olmak için de fakir olması sayılabilecek bir kaç minik eksikcik.
Son Karar	• En iyisi sizin olsun dostlar, onun olsun diğerleriyle daha mutlu olursunuz. Ama yok eğer ben bir iki oynarım, hem saksım da yerin cilasını çiziyordu diyorsanız ayrı tabii.
Alternatifler	• Yok

LEVEL NOTU %59








denemiş. Bir milyon poligonu aynı anda ekranınızda dans ederken görebilirsiniz. Zoom in/out seçenekleri ve biri artistik (yani film gibi) olmak üzere 3 kamera açısı da oyunun grafik kalitesinden nasibini alacak (bu ayarlamalardan en kullanışlısı F3'le gördüğünüz açının zoom out'u maksimum yapılmış hali, böylece görsel olarak haritayı daha çok kontrol edebilirken oyundan da kopmayacak bir açıya sahip olursunuz).

Neyseki oyun araç konusunda hayal kırıklığına uğratmayacak kadar çok çeşide sahip. Bir sürü tank, jip, helikopter ve diğer tüm askeri araçları en az bir kaç çeşit olmak üzere (toplamda 20'den fazla) kullanabilirsiniz. Tüm araçların ikişer tane silahı var (ikincisi füze, el bombası, güdümlü füze gibi ufak oyuncaklar (bunlardan tankda bulunan el bombası en iyi ikincil silahlardan biri)). Oyunda ilerledikçe (GA'da 7. bölüm gibi mesela) daha farklı taktaki kimi araçlara ulaşıp biraz Mech Warrior'culuk oynamanız da mümkün.

Burada değinilmesi gereken iki nokta var. Bunlardan ilki nişan alma ve kontrollerde olmaması gereken zorluklar. Oyun, perspektifi hesaplarken sizin hedefinizi istediğiniz noktaya getirmenizi zorlaştırıyor. Yani hedefi rakip araca doğru yönelttiğinizde 2 boyutlu bir düzlemde götürür gibi değil de, uzaklığı da hesaplayarak biraz daha dikkatli hareket ettirmeniz gerekiyor. Aynı şekilde araçlarınızın kontrolünde de bazı eksikler var. Otomatik kamera açısının kimi zamanlar yetersiz kalması, hareket ettirilen aracın dönüşlerinde/yön verme/ateş etme gibi aynı anda yapılması gereken işlemleri yaparken yaşadığınız zorluklar bunlardan bazıları. İkinci önemli büyük eksiklik ise, oyunun herhangi bir noktada tüm araç ve silahların güçlerini ve etkisini göstermemesi. Bu konuda bazı rakamlar kullanabilir veya en azından oyunun bir yerine her aracın veya silahın ayrıntılı bir tanıtımının olduğu bir ansiklopedicik yerleştirebilirlerdi. (bir askeri oyundaki en büyük motivasyonlardan biri rakamlar ve istatistiklerdir bence).

... demek ki varsın." -ö.a.

Diğer aklıma takılan noktalara gelince...Her bölüm için seslendirilmiş, atmosferden uzak dandik bir brifing yerine küçük bir demo ya da en azından bir kaç animasyon yapmaları kaliteyi yükseltirdi. Zorluk seviyesi olarak üç tane seçenek tanımalarına rağmen oyun esnasında istediğin zaman save edebilmeniz de böyle bir oyun için büyük bir eksiklik bence. Zorluk seviyesi ne olursa olsun iki adım atıp, bir kere ateş ederek quick save'i kullanabilirsiniz, ki bu da bir süre sonra işleri anlamsızlaştırıyor (check point sistemi kullanmaları lazımdı). Öte yandan hemen her görevde iyi düşünülmüş ikincil amaçlarınız da var. Oyuna renk getirmiş olsalar da kimi zamanlar bunları neredeyse yapmak zorunda kalıyorsunuz (ikincil özelliğini kaybediyor). Ayrıca kimi görevlere takım halinde çıkmanız ve kendi takımınızdaki tüm araçlara her türlü komutu kullanarak hükmetmeniz, dahası da takımdaki istediğiniz aracı kontrol edebilmeniz hoş düşünülmüş özellikler.

"Birbirinize kızın, birbirinizle kavga edin, yumruk yumruğa yüzlerinizi parçalayın, gözlerini patlatın, kulaklarınızı koparın, saçlarınızı yolun, derinizi parçalayın, tekmeyle kemiklerinizi kırın. Yalnız ananızdan doğduğunuzda olduğunuz gibi kavga edin. Yalancı, ek bir araç bile kullanmayın. Mendil bile olmaz.

Ama ne olur sakın bir insanız, gönülce, gözce, dilce, ruhca kırmayın."

Son söz olarak tavsiyem, gerçek dünyadan kaçmak, kendinizi eğitmek, zevk almak, ilham zenginleştirmek, vakit geçirmek, anlam aramak, amacınız her ne ise oralarda bir yerlerde çok daha güzeli var, kendinizi saklayın.

Not: Blind Guardian'a gittiyseniz muhtemelen ön sıralarda benle Batu'yu görmüşünüzdür dostlar.

Not2: Görmediyseniz Dream Theater'da görüşelim!!! Kasım başları, unutmayın..

* Canlı bir karadelik: Hayatına giren kimsenin dışarı çıkmadığı kişi. Geçmiş ve unutulmuş gibi kavramların olmaması, zamanın kişisel boyutta donması.

(daha ayrıntılı bilgi için bkn: gokhab@level.com.tr)

Gökhan & Batu | gokhab@level.com.tr







batmanvengeance

Sen hiç ay ışığında ördeklerle dansettin mi?

"Batman" adını duyunca heyecanlananlar yalnızca suçlular değiller. Çoğu DC Comics okurunun yüz ifadesinin de bu sihirli sözcükle değiştiğini görebilirsiniz. Hatta çizgi roman okuru olmayan çoğu kişi bile Batman kelimesinin yanına Robin'i, Joker'i, Kedi Kadın'ı, Zehirli Sarmaşık'ı ekleyebilir. Ne de olsa Batman, her zaman oyuncak,televizyon, sinema, bilgisayar oyunu sanayilerinin gözdesi olmuştur. Nasıl 1960'lardaki televizyon dizilerinden (Hani şu göbekli, sarkık kulaklı, mavi elbiseli Batman'in olduğu dizi.. Bir ara bizde de yayınlanırdı, yine de izlemeye bayılırdım!) günümüzün dev bütçeli, tonla özel efektli sinema yapımlarına terfi ettiyse, bilgisayar oyunlarında da benzer bir evrim yaşandı. Taa on-on beş yıl önce Commodore'da aynı dönemde vizyona giren sinema filminden uyarlama oyunu oynardık (Hatırlarım, ilk bölüm kimya fabrikasında, ikinci bölüm Batmobil'de, üçüncüsü katedralde geçiyordu. Topu topu üç bölüm.. İngilizce de bilmiyoruz.. Aradaki üç satırlık yazıları anlayacağız diye çatlardık..). Bugün ise Ubi Soft'un 3D aksiyon-platform türündeki Batman oyunu hem PC'de, hem PS2'de çıkıyor karşımıza.

Şaka yapıyor olmalısın ! (Vicki Vale)

Batman Vengeance, sinema yapımlarından değil, -bence onlardan çok daha başarılı olan- Batman'in çizgi dizi versiyonundan uyarlanmış. Zaten oyuna başlar başlamaz kendinizi apar topar dizinin bölümlerinden birinin içine çekilmiş gibi hissediyorsunuz. Hatta belli bir yöne ilerlediğinizde karşınıza jenerik yazıları çıkıyorsa, bu sizin doğru yolda olduğunuz anlamına geliyor. Aslında bu bölüm yalnızca konuya kısa bir giriş niteliği taşıyor. Yapmanız gereken birkaç sıçrama hareketi ile Joker'in yanına bir saatli bomba bıraktığı Bayan Mary



-Lütfen beni öldürme adamım, beni öldürme!
-Seni öldürmeyeceğim. Bana bir iyilik yap. Tüm dostlarına benden bahset..
-Sen kimsin?
-Ben Batman'im..
(Batman, 1986, Sahne 5)

Flyyn'e ulaşmak. Yalnız üzülerek söylüyorum, son derece basit tutulması gereken bu bölüm bile koşarken platformun nerede bittiğini çok geç görmeniz ve yön kontrollerinin zorluğu nedeniyle haddinden sıkıcı bir hale geliyor. Bayan Flyyn'in yanına varmanızla asıl giriş demosunu izliyor ve kendinizi Batcave'de oyun için (tıpkı Lara Craft'ın evindeki gibi) antrenman yapmak üzere buluyorsunuz.

Sence şaka yapıyor gibi bir halim var mı ? (J.)

Batcave'de Alfred size oyunun temel mantığı ve Batman'in meşhur oyuncaklarını (ağ fırlatıcıları, kelepçeler, 'batarang', dürbün, vs...) nasıl kullanabileceğiniz konusunda kısa bir ders veriyor. Ne var ki başta Batgrapple (Hani şu oraya buraya ip atan alet) olmak üzere bu faydalı ekipmanı kullanacağınız yerler oyunda çok sınırlı, -hatta çoğu yerde mantık dışı- tutulmuş. Örneğin bir bölümde yerden iki metre yükseklikte bir balkondan diğerine atlamanız gerekiyor. Eğer başaramazsanız aşağı düşüyor ve tekrar tırmanmak için Batgrapple kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Yapmayın, etmeyin, bizim bildiğimiz bu adam Gotham'ın en sivri binalarının tepesinde cirit atar! Bırakın ipi, kancayı, kolunu uzatsa tırmanacak zaten o balkona! Bari beş altı metre falan yükseğe yapsaydınız da, biz de inansaydık!

Işıklandırma, ses ve müzik efektleri çizgi filmin havasını bire bir yansıtıyor ve yüksek bir puan almayı başarıyorlar. Ne var ki kaplamalar üzerine hiç özenilmemiş olduğu hemen dikkati çekiyor. Mary Flyyn'in kaçırıldığı sahnede evin içine baktığınızda Flynn'in oturduğu koltuk dışında bir eşyaya rastlayamıyorsunuz. Bina poligonlarının az sayıda olması, üzerine düz renkte bir kaplama atılıp geçiştirilmesi, Gotham City'nin o güzelim gotik atmosferini çiğ çiğ yiyor.

İleriki bölümlerde kullandığınız Batmobil



ve Batplane de yine oynanabilirlik engeline takılıyorlar. Yön tuşlarına tam hakim olmama ve hedef tahtasının çok büyük tutulmuş olması özellikle küçük hedeflerin vurulmasını iyice zorlaştırıyor.

Ubi Soft'un kaplamaları elden geçirmek, kontrolleri biraz daha rahat hale getirmek gibi fırsatları varken neden bu kadar aceleci davrandığını anlamak güç. Hali hazırda kaymağını yiyecekleri bir Batman filmi de yokken üstelik. Aklıma tek gelen aslen PS2 için geliştirdikleri oyunu "PC'de de bu kadar oldu, beğenen alır artık!" mantığıyla PC kullanıcılarına sunmuş olmaları. "Kara Şövalye"nin hatrına oynamak isteyenlere duyurulur!

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Bilgi İçin	Ubi Soft
Yapım	Ubi Soft
Dağıtım	THQ
Minimum Sistem	PentiumII 450 MHz, 128 MBytes RAM, 3D Hızlandırıcı kart (GEFORCE256 32M)
Önerilen Sistem	PentiumIII 650 MHz, 128 MBytes RAM, 3D Hızlandırıcı kart (GEFORCE2 ve üstü)
Multiplay	Yok
Tür	Aksiyon-Platform
Artılar	Ses, müzik efektleri
Eksiler	Kaplamalar ve karakter modellerindeki özensizlik
Son Karar	Belki 3D'ye zorlamak yerine çok daha başarılı bir 2D oyun yapılabilirmiş. Ama 3D bir oyun yapmak isteniyorsa da bu kadar ham grafikler yakışmıyor. Bir süre eğlenmek için oynanabilir.
Alternatif	Spiderman the Movie

LEVEL NOTU %58





FARSCAPE The Game

Uzayda kaybolmak ve dünyaya geri dönememek bu kadar sıkıcı olmamalı...

Siz sormadan ben söyleyeyim, Farscape acayip popüler bir bilim-kurgu dizisi (bu ay da dizilerden gidiyoruz, hadi bakalım). Star Trek tadında ama daha gayriciddi, daha aksiyonu bol, daha garip olaylarla örülü ve daha ilginç yaratıklarla dolu. Biz de gösterime girme ihtimali şu an yok gibi; zaten girerse de ya Digiturk, ya da CNBC-e'de görebiliriz. Neyse, oyuna ilk başladığınızda benim gibi bön bön bakmamanız için biraz diziden bahsedeyim: Amerikalı (!) astronotumuz John Crichton, dünya yörüngesinde birtakım deneyler yaparken, kazayla (artık konsola kahve mi dökmüştür, yoksa formülleri mi karıştırmıştır onu bilemiyoruz) bir kara delik açar ve kendisini hiç bilmediği paralel bir evrende bulur. Bu alemin haraç kesenleri ise kendilerine 'Peacekeeper' diyen ama aslında barışla marışla alakaları olmayan, insan benzeri bir türdür. Adamımız bu barışseverlerin (!) eline düşer ve kendisini esasen bir hapishane gemisi olan Moya'da bulur. Moya aslında organik bir gemidir ve birbirinden ilginç türlerden oluşan mürettebatı da isyan bayrağını çekmek üzeredir...

Kaç bakalım, nereye kadar?

Oyunumuz, dizinin bir uyarlaması olmaya çalışıyor. Hikaye dizinin ilk bölümlere denk geliyor (umarım bu devamı olacağı anlamına gelmez). Crichton, Moya'nın mürettebatıyla kaynaşmış, hatta lider havalarına girmiştir. Ama Peacekeeper gemilerinin Moya'ya saldırması sonucu yanına sinsi hırsız Chiana'yı da alarak apar topar bir kaçış kapsülüne atlar ve civardaki tuhaf gezegene zorunlu iniş yapar. Mürettebatın geri kalanıysa çil yavrusu gibi dağılır, bir kısmı kaçar, bir kısmı gemide kalır. Anlayacağınız ilk işiniz adamlarınızı toparlamak. Tabii esas amacınız kötülere pabucunu ters giydirmek ve en nihayetinde eve geri dönmek. Farscape, Diablo tarzı oynanan, yer yer RPG türüne dokunan (ama çok kurcalamayan) bir aksiyon oyunu. Oyun, zorunlu inişin ardından Crichton ve Chiana'nın dımdızlak garip bir gezegenin ortasında kalışıyla başlıyor. Kontroller gayet basit; sol tık hareket, sağ tık ateş. Mouse ile kamerayı çeviriyor ve fonksiyon tuşlarıyla karakterler arasında geçiş yapıyorsunuz; ayrıca kamera açısını değiştirmeniz ve zoom yapmanız da mümkün. Oyun biraz 'önümüze gelene bir tekme' şeklinde ilerliyor. Radardan neyin nerde olduğunu görüyor ve icabına bakıyorsunuz. Yaratıklar arkalarında birtakım şeyler bırakıyor ve siz de bu şeyleri alıp, daha sonra cephane, sağlık gibi ıvır zıvırla değiş tokuş edebiliyorsunuz. Silahlar kimyasal, fiziksel ve enerjik olarak ayrılmakta ve genellikle menzilli, lazerli ve kötü efektli. Ayrıca her karakterin kendine özgü bir özelliği var; parmak ucunda yürüme veya kapıları açma gibi.





Balık baştan kokar

Farscape görsel bakımından günümüz oyunlarıyla karşılaştırınca hiç haz vermiyor. Birçok yaratık ve ortam tasarlanmış ama hiçbirine yeterince özen gösterilmemiş. Silah ve patlama efektleri çok sıradan. Karakterlerse, idare ediyor işte. Oynanabilirlik bir hayli zayıf; vaat edilen takım bazlı aksiyonun yerini gereksiz bir koşturmaca almış. Seslendirme, dizideki karakterler tarafından yapılmış ama fazla telefonik kalmış. Sesler ve müzikse, ne kokuyor, ne bulaşıyor. Farscape'de genel bir baştan savmalık hakim; açıkçası tasarımcılar sırtını dizinin popülerliğine dayamaktan başka bir şey yapmamış. Diziyi daha izlemedik ama aynı atmosferin, aynı derinlik ve aynı adrenalinin oyunda yer almadığı gün gibi ortada.



Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bilgi İçin	www.farscapegame.com
Yapım	Red Lemon
Dağıtım	Simon & Schuster Interactive
Minimum Sistem	PIII-450, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-700, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Aksiyon/RPG
Artılar	Hikayenin sağlam bir bilim-kurgu dizisine dayanması, yaratık tasarımları.
Eksiler	Özensiz grafikler, zayıf oynanabilirlik, dizinin kalitesine yakışmayan bir uyarlama.
Son Karar	Ne diziyi izledik, ne de duyduk; yani bayranı olamayız. Bu yüzden zaten kötü olan oyununa da ilgi göstermek gereksiz.
Alternatif	Star Trek Away Team

LEVEL NOTU %44



britney'sdancebeat

■ ■ Ops! I did it again!

PlayStation 2'nin dans oyunları, en sonunda PC'ye de bulaşmaya başladı (kusmuk değil ama olsun, kusmuk olmayan materyaller de bulaşabilme olasılığına sahiptir). Britney's Dance Beat, pop yıldızı Britney Spears'ı konu alan klasik bir dans oyunu. Britney Spears'ı sevmiyor olabilirim, fakat ne yapayım. Yazmak zorundayım. Yazayım o vakit.

Britney Spears

Britney's Dance Beat, PlayStation 2'deki diğer dans oyunlarıyla aynı mantıkta tasarlanmış. Diğer oyunlarda olduğu gibi Britney's Dance Beat'te de tuşlara zamanında basarak ritmi yakalamaya çalışıyorsunuz, ancak bu oyunda her şey daha basite indirgenmiş. Her şey bir yana, ritmler hiçbir zaman çok hızlı veya çok karmaşık şekilde gelmiyor. Belirli ritm grupları var ve bu grupları kısa zamanda ezberleyebiliyorsunuz.

Oyunun arabirimi de oldukça basit. Ekranın sol tarafında 3 adet kareniz var ve devamlı olarak aşağıya doğru ritmler akıyor. Ekranın sağ kısmı ise size ait. Bu alanda hopidik gupidik diye istediğiniz gibi hoplayıp istediğiniz gibi zıplayabiliyorsunuz. Yapmanız gereken şey ise, ekranın solundan akan tuşlara, tam karelere denk geldiği anda basmak. Eğer sol taraftan; sol ok, aşağı ok ve sağ ok tuşları aynı anda ve aynı çizgide akıyorsa, karelere denk geldiği zaman bu tuşlara aynı anda basmalısınız. Tabii ki tuşlar her zaman gruplar halinde akmıyor. Bazen Nokia 3399 gibi sadece tek tuşla da puan toplayabiliyorsunuz. Sonuçta, tuşlara zamanında basmaktan başka bir şey yapmanıza gerek yok. Bu da çok zor olmasa gerek.



Oyundaki puanlama sistemiyse biraz farklı işliyor. Yaptığınız her hareket için puan alıyorsunuz ve eğer yeteri kadar puan toplarsanız Britney Spears'ın çalışmalarından ve konserlerinden alınmış videoları izleyebiliyorsunuz. Oyunda Audition ve Concert adlarında iki ayrı aşama bulunuyor. İlk olarak Audition'da yeteneğinizi deniyorsunuz, ancak bu bir training, yani pratik değil. Bir Audition'ı tamamladığınızda yenisi açılıyor. Daha sonra Concert'e, yani konserlere çıkmaya başlıyorsunuz. Burada da başarılı olduktan sonra son olarak Keep Up with Britney'i oynuyorsunuz. Keep Up with Britney'de Britney Spears'la beraber dans ediyorsunuz ve bu kısmı da geçtikten sonra oyun tamamlanıyor. Oyun sırasında sol altta bir derece bulunuyor. Yaptığınız her yanlış harekette puan kaybediyorsunuz ve derecedeki renkler solgunlaşıyor.



Keep Up with Britney'de Britney Spears her hareketi yapabiliyor. E iyi hız.

Derece sıfırlandığı zaman da oyunu kaybediyorsunuz, ama oyun aralarında save seçeneği olduğu için bu hiç sorun olmuyor.

Britney's Dance Beat'te yedi farklı dansçıdan istediğiniz birini seçebiliyorsunuz, ancak dansçılar arasında hiç fark yok. Oyunda ayrıca Britney Quiz diye bir test bulunuyor. Buradaki soruların belirli bir kısmını cevaplayabilirseniz, danslarda açamadığınız son videoyu da açmış oluyorsunuz.

Oyunun tamamında Britney Spears'ın videolarıyla ve şarkılarıyla dans ediyorsunuz. Yani arka planda Spears'ın videoları oynatılıyor. Ops! I did it again, Baby... One More Time, oyunda bulunan Britney Spears şarkıları arasında.

Spears Britney

Britney's Dance Beat aslında bir dans oyunu için gereken eğlenceyi verebiliyor, ama oyun gerçekten de çok kısa zamanda bitirilebiliyor. Başından kalkmadan oynarsanız, 45-50 dakika içerisinde oyun bitmiş oluyor. Bu oyunun birinci eksisiydi. İkinci olarak, grafikler çok baştan savma. En azından daha detaylı modellemeler ve daha iyi bir dans ortamı yapılabilirdi. Öyle ki, konsere çıktığınız zaman bile ortamın Audition kısmından farkı yok.



Oyun sırasında arka planda Britney Spears'ın videoları oynatılıyor.

Sonuçta, Britney's Dance Beat'in çok piyasa bir oyun olduğu ve dolayısıyla kaliteli olmadığı bir gerçek. Daha çok, yaşı ufak olan oyuncuların veya bayanların tercih edebileceği bir oyun. Her şeye rağmen oyunun en fazla 50 dakikada bitmesi, bu gruba giren oyuncuların da Britney's Dance Beat'i almamaları için iyi bir neden (şu oyunu da yazdım ya, daha ne diyeyim).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin	www.britneyspears.com/game/
Yapım	Metro Graphics
Dağıtım	THQ
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-500, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Aksiyon
Artılar	Oynanış eğlenceli sayılabilir.
Eksiler	Grafiklerle hiç uğraşılmamış, oyunu en fazla 50 dakikada rahatça bitirebiliyorsunuz.
Son Karar	PC'de, PlayStation 2'deki kadar dans oyunu olmadığı bir gerçek. Britney's Dance Beat, bu tarz oyunları sevenler için fena bir oyun sayılmaz, ancak oyunu yalnızca 50 dakikada bitirebilmeniz, affedilir gibi değil.
Alternatif	Yok

LEVEL NOTU %51



trains&truckstycoon

■ ■ Otobüs, kamyon, tren, cip, bip!

Bu 'tycoon' hastalığının gerçekten çaresi yok galiba. Her geçen gün yeni bir konu üzerine yeni bir tycoon oyunu çıkıyor. Artık o kadar fazla oldular ki tycoon uzantılı oyunları birbirine karıştırmamak elde değil. Bu sefer de ulaşım konsepti altında trenlerle kamyonları kaynaştırıyoruz. Trenlerle şehirleri birleştiriyor, endüstrilere ulaşıyor, kamyonlarla da şehir içi trafiği düzenliyor, dağıtımı yapıyorsunuz. Ama tabii aşılması gereken birçok aşama var; raylar döşenecek, asfaltlar dökülecek, istasyonlar kurulacak, duraklar yapılacak... Kısacası Trains & Trucks Tycoon ciddi bir oyun, belki de gereğinden fazla.



İnşa etmeye girişmeden önce şöyle bir tepeden bakın.

Çuf Çuf nerde, TGV nerde?

Oyunumuz 1820'den 2020'ye kadar uzanan bir zaman dilimini ele alıyor. İsterseniz işe buharlı trenlerle başlayıp, geleceğin modern trenleriyle devam edebiliyorsunuz. Tabii sadece araçlar evrim geçirmiyor, insanlar ve endüstriler de değişiyor; takip etmek zorunda olduğunuz parametrelerin sayısı zamanla artıyor. Oyun senaryo bakımından çok zengin; ister coğrafi bir seçim yapıyor, ister çılgın bir senaryo seçiyor, isterseniz de haritayı kendiniz şekil veriyorsunuz. Ayrıca Internet'ten senaryo indirmeniz de mümkün. Çok etkili olmasalar bile herhangi bir senaryoya başlamadan önce tutorial bölümlerini oynayın derim. T & T kolay bir oyun değil; özellikle güzergah sayısı arttıkça işlerin kontrolünüzden çıkma riski de artıyor. Bu yüzden altyapıyı iyi kurmanız çok önemli. Oyunun 3D grafiklerinde kaybolmadan birleştireceğiniz noktaları iyi belirlemelisiniz. Rayları döşeyip, istasyonları kuruncaysa sıra tren satın almaya (tabii vagonlarıyla beraber) ve güzergah belirlemeye geliyor. Vagon seçiminizi, taşıyacağınız mallara göre yapmak durumundasınız. Tüm bu komplike gibi gözüken işlemleri hallettikten sonra arkanıza yaslanıp en azından bir süre için lokomotifinizin seyrine dalabilirsiniz. Aynı kriterler birkaç küçük değişiklikle kamyonlar için de geçerli. Nakliyat ağınız dallanıp budaklandıkça ve rakipleriniz yeni alternatiflerle piyasayı salladıkça, işler daha da karışacak. Ama halkın nabzını tuttuğunuz, piyasadaki eğilimleri takip ettiğiniz ve elinizi çabuk tuttuğunuz sürece başınız çok ağrımayacaktır.



Vagonlarınızı taşıyacağınız yüke göre seçin.

Kamyoncu deyip geçme...

T & T tamamıyla üç boyutlu bir oyun. Her şeyi, her açıdan görüyor, uçuyor, kaçıyorsunuz. Oyunun bu kadar serbest bir motora sahip olması inşa etme ve planlama bakımından iyi bir şey, özellikle diğer tycoon oyunlarıyla karşılaştırınca şık bir avantaj (yine de bazen motoru dizginlemeniz güç olabiliyor). Grafiklere gelince, haritalar modellerle dolu (150 tip yapı, 50 farklı araç) ama hiçbiri yeterince detaylı ve renkli olmadığı için oyunun soluk bir havası var. Ayrıca coğrafi senaryolardaki şehir haritaları da gerçeğine hiç uygun değil (Paris'de Zafer Takı'yla



Bir terslik var ama...

Eyfel Kulesi nerdeyse yan yana). Elbette ki koca bir şehrin modelini beklemiyorum ama böylesi de komik kaçıyor. Animasyonlar hiç fena değil. Object Camera sayesinde hareketli ne varsa peşine takılıp, güzergahı boyunca etrafı seyredebiliyorsunuz. Örneğin bir trenin bacasına oturup, nasıl dağları deldiğini, köprüleri geçtiğini seyretmek oldukça zevkli. Sesler de grafikler gibi 3D; peyzaja göre değişmesi de çok hoş. Trains & Trucks Tycoon türün meraklısına hitap eden bir oyun. Zor olması ve donuk görselliğiyle diğer oyuncular için pek cazip değil.

Güven Çatak | guven@level.com.tr

Bilgi İçin	www.schieneundstrasse.de
Yapım	VX Software
Dağıtım	Ubi Soft Entertainment
Minimum Sistem	PII-400, 64 MB RAM, 16 MB ekran kartı
Önerilen Sistem	PIII-600, 128 MB RAM, 32 MB ekran kartı
Multiplay	Yok
Tür	Strateji
Artılar	İlginç konsept, mantıklı parametreler, tamamıyla 3D bir motor, model çeşidi.
Eksiler	Oynanabilirlik çok kompleks olabiliyor, görsel anlamda çok donuk, oyuncuyu içine çekemiyor.
Son Karar	Oyun tycoon takipçilerini sarabilir ama bu tarz oyunlara yeni adım atanlar için fazla ağır.
Alternatif	Transport Tycoon

LEVEL NOTU %66





hardtruck3: 18wheelsofsteel

■ ■ Kapılma rüzgarıma, çeşidim olursun!

Bu seriyi ilk oyundan beri izlediğimden olsa gerek, ve belki de damarlarımdaki "açık yol" özleminden midir nedir bilinmez, oyunu masasının üstünde görünce Sinangil Paşa'nın, atılır oldum derdest edip cümle civanı yeknesak bir biçimde! Ühhhh, 11-Ed şubesinden çıkma adamlar kendini nasıl da belli ediveriyor lüzumsuzca, değil mi? Ama gel gör ki Hard Truck 3 çok hoşuma gitti, hatta saplantı yarattı bende, bu da tartışılmaz bir gerçek. Üzerinde "Valusoft" yazan bir oyunu bu denli seveceğimi söyleseler ters ters bakardım vaktiyle, çünkü nasıl ki Raven'dan "babam çıksa yerim", Valusoft etiketli Cindy Crawford görsem kaçar olurum bu sanal alemlerde, öyle beterdir adamların ürün listesi! Genelde abidik gubidik oyunları az bir paraya raflara tıkar, sürümden kazanmaya çalışırlar, ve fakat HT 3 kesinlikle alışılmış "düşük bütçeli oyun" kapsamında ele alınmamalı. Günahıyla sevabıyla üzerinde çalışılmış, ama bazı absürd hataları muhtemelen zamansızlıktan düzeltilememiş, fazla karmaşık olmayan ve fakat "adamına göre" hayli eğlenceli sayılabilecek bir "yol" oyunu bu.





Rahmetli de sollardı!

Hard Truck serisini basit bir "kamyon simülatörü" olarak tanımlayıp geçebiliriz aslında, ama bu son oyun hepsinin en iyisi kanımca. Çünkü bu defa uydurma olduğu aşırı belli yollarda kamyon kapıştırmaca gibi çabuk bayan bir işlem mevzu bahis değil. Programcılar biraz kastırıp kamyon simülasyonuna bir de "business" boyutu eklemişler, üzerine de ABD'nin yol haritasını dökmüşler. Yıllar yılı ona buna "şöförlik" ettikten sonra "yetti gayri" deyip kendi taşıma şirketini kuran bir adamsınız bu oyunda, ve aslında bu deli danalar gibi o şehir benim, bu benzin istasyonu senin dolaşabilmek için iyi de bir sebep. Kim sevmez ki çil çil yeşil dolarların "trink!" sesiyle beraber hesabında biriktiğini görmeyi, kim istemez bunlarla gidip daha hızlı bir kamyon edinmeyi? Kim istemez ki yanında bir sürü eleman çalışsın, onlar eşşek gibi yük taşıyıp para kazandırırken, kendisi Las Vegas yakınlarında kamyonun kabininde yan gelip kahvesini yudumlasın, tavana vuran yağmurun sesini dinlesin?

Aldım Ford, oldum Lord!

Tabii kazın ayağı bayağı perdeli, bir başka deyişle sırtı terlemeyene ekmek yok! Nasıl olacak? Nasılı var mı, eşşek gibi bir kamyonunuz, bir cep telefonunuz ve bir de portatif bilgisayarınız var ya, daha ne? Geriye kalan biraz kafayı kullanıp kamyonu gezici ofis gibi kullanmak. Şehirler arasında "ADHOC" tabir edilen bir defaya mahsus taşıma işleri iyi para getirir ve size ün kazandırır, ama böyle tek tabanca şirket mi işletilirmiş? Haliyle daha çok sürücü ve kamyon lazım. Sürücülere çeşitli yük depolarında rastlayıp listenize ekliyorsunuz, kamyonları almak için ise onlara para vermeniz lazım. Peki ne olacak bu adamlar, boş mu oturacak? İş yine size düşüyor, öncelikle ikinci türden "RECURRING" tabir edilen işlerden almanız lazım ki bunları yerine ulaştırınca o iki şehir arasında taşımacılık sertifikası alabilesiniz. Bundan sonra bilgisayardaki çizelgelerden elemanlarınıza iş ayarlayacaksınız, onlar da boyuna direksiyon sallayacak. İşin özü bu yani.

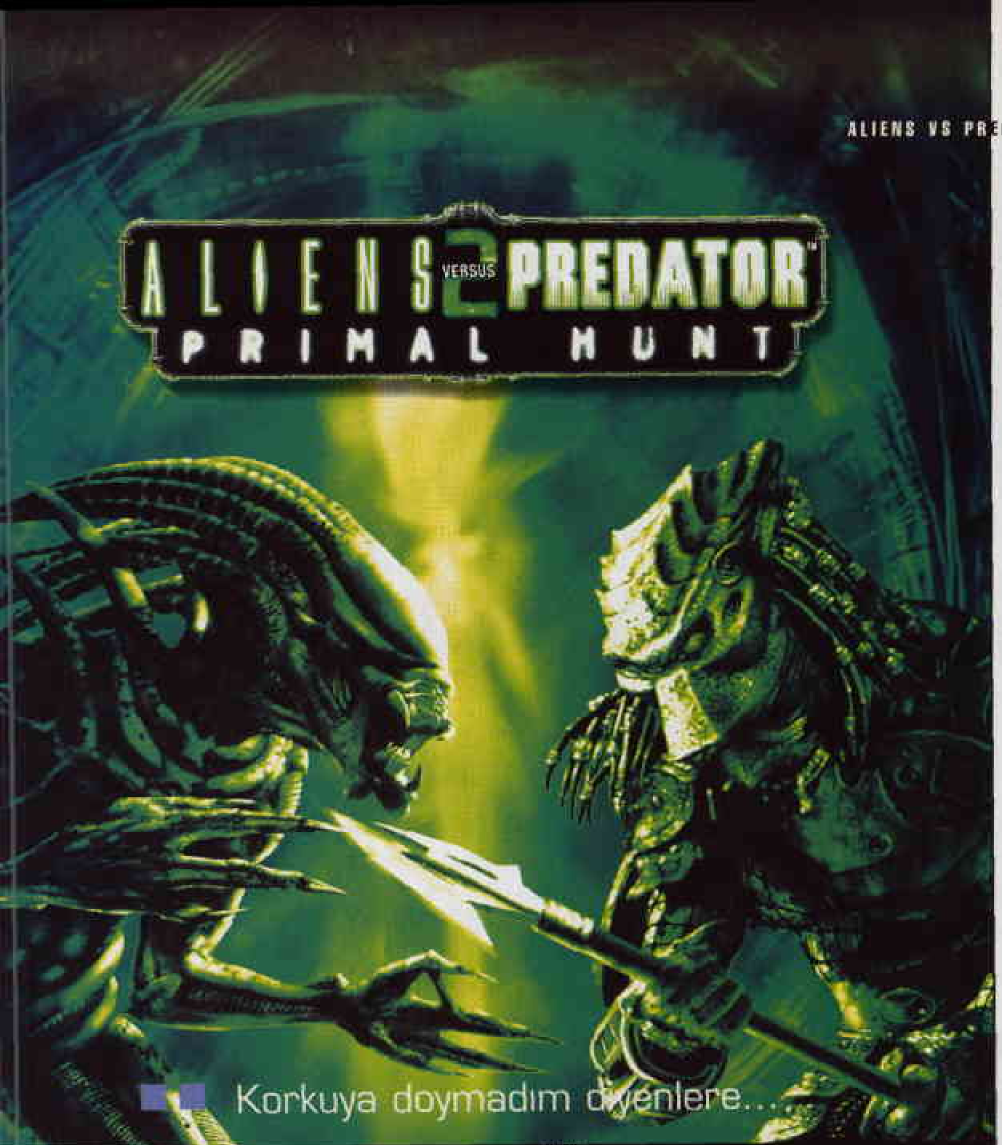
Ozansan vur saza, şöfersen baz gaza!

Tabii HT 3 bir kamyoncunun hayatını zor ve çekilmez kılan sorunları pek ekrana getirmiyor, mesela kar fırtınasında lastik değiştirmek ya da benzeri çileleri çekmiyor insan. Ve sonuçta yaptığınız iş kamyonculuk, eh o kadar maceralı bir meslek olsa herkes delirirdi yapmak için. Ama HT 3 birşeyi iyi yapıyor, insana "yolda olma" hissini, o koca direksiyonun arkasında bir başına evinden uzakta olduğu duygusunu iyi veriyor. Bunda seslerin ve kocaman yol haritalarının rolü büyük şüphesiz. Ve fakat oyunun bazı yönleri insana kafayı yedirecek denli kötü, mesela yoldaki tüm diğer araçların sürücü zekası yok gibi birşey, ayrıca sizin kamyonu etkileyen fizik kuralları sanki onlar için pek geçerli değil. Grafikler çevre tasarımı açısından fena sayılmaz, ancak diğer araçların modellenmesi çok kötü, ayrıca oyunda araç hasarı sadece süs için konmuş gibi görünüyor. Buna ek olarak polis peşinize takıldığında tüm otoyol trafiğinin durması ya da ne kadar ağır kaza yaparsanız yapın kimsenin sizi arayıp sormaması gibi aşırı absürdlükler de mevcut. Ama sonuçta biraz yol yapıp stres atmak için iyi bir oyun, yapım bütçesine göre hiç fena değil bile denebilir.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.valusoft.com/
Yapım	Sunstorm Interactive
Dağıtım	ValuSoft
Minimum Sistem	P3-800, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 250 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Yok
Tür	Simülasyon
Artılar	Sürüş modellemesi fena değil, oyun atmosferi idare ediyor, oyunun iş yönü de hoş bir ek.
Eksiler	Grafikler daha iyi olmalıydı, yapay zeka rezalet, bazı inanılmaz tasarım hataları var, multiplayer yok.
Son Karar	Biraz kamyon kullanmanın kimseye zararı olmaz, en azından trafik olayına alışırsınız.
Alternatif	Hard Truck 2, King of The Road.

LEVEL NOTU %65









Aliens vs Predator serisi bugüne dek Aliens konulu filmlerin o ürkütücü atmosferini bilgisayar oyunlarına taşımayı en iyi başaran yapım oldu. Belki serinin iki oyunu da tamamen mükemmel değildi, hele ilk oyundaki Save seçeneğinin olmayışı affedilmez bir tasarım hatası bile sayılabilir. Ancak yine de bu oyunların ikisi de üç farklı yaratık türünün benzer bir durumda nasıl farklı hislerle dolup taşabildiğini anlamamıza bol bol yardımcı olabilecek denli güçlüydüler. Alien hayatta kalabilmek için gereken herşeye sahip sinsi ve acımasız bir yırtıcı, Predator üstün teknolojiyi savaşçı bir kanla birleştiren bir avcı, İnsan ise bu cehennemden sağ çıkmaya çalışan gariban bir ölümlü olmanın ne demek olduğunu bu oyunlarda iyice hissettiriyordu. Eh, daha da fazlasını isteyenler için AvP 2'ye özel bir ek görev pakedinin çıkması da kaçınılmazdı.

Hadley's Hope

Primal Hunt ırk başına üç görevden toplam dokuz yeni bölüm içieren, bir anlamda hayal kırıklığı yaratacak kadar kısa olduğunu söyleyebileceğimiz bir ek görev pakedi. Bunu kurmak ve oynamak için AvP 2 diskine ihtiyacınız olacağını hatırlatayım ve sonra da konuya geçeyim. Olaylar AvP 2'de işlenen ve Hadley's Hope kolonisindeki büyük karmaşanın anlatılmasından yaklaşık 500 yıl kadar önce başlıyor. Her zamanki gibi kafatası koleksiyonunu genişletmeyi planlayan bir Predator birkaç Alien avlamak için bu ölü gezegene iniyor. Ancak av esnasında daha sonra insanların da keşfedeceği antik uygarlık kalıntılarına giriyor ve orada hiç ummadığı birşey buluyor. Bulduğu şey antik uygarlığın sahipleri tarafından tasarlanmış olan ve Alien türünü tamamen kontrol etmekte kullanılan bir aygıt. Ancak Bu eski hurda kalıntılardaki tek çalışan aygıt değil ve Predator farkında olmaan aygıtı koruyan bir tuzağı harekete geçiriyor. Sonuçta bir güç alanına sıkışıp kalan Predator kalıntıların içinde hayli uzun bir uykuya dalmış oluyor. Taa ki kalıntıları kurcalayan insanlar gelip onu hapsedildiği yerden kurtarana dek.

Nostromo

Oyundaki Marine görevleri sizin o eski aygıtı patronlarınız için bulup kurtarmanızı gerektiriyor. Predator ise buradan kurtulmak ve mümkünse aygıtı da beraberinde götürmek niyetinde. Kraliçe tarafından gönderilen Alien savaşçısı ise türü için mutlak bir tehlike olan bu eski şeyin tamamen yokolduğunu görmeye şartlanmış durumda. Tabii sonucun ne olacağını tahmin edersiniz. Her taraf için bazı yeni oyuncaklar var tabii, ama bunları yazmayacağım, oynamanın tadı kaçmasın. Fakat şu kadarını belirteyim ki bu "oyuncaklar" beklediğim kadar tatmin edici değildi. Öte yandan tüm yenilik Single Player kısmı ile sınırlı değil, oyunun Multiplayer hayranları için de bazı gelişmeler var. Herşeyden önce Multiplayer oyunlarla ilgili pek çok sorunu düzelten yamalar var. Bunun haricinde oyuna yeni haritalar ve oyun modları da eklenmiş. Ayrıca Alien için yeni yaratık sınıfları da mevcut.

Ripley?

Grafikler ve ses efektlerinde çok fazla bir değişiklik yok, LithTech grafik motorunun bu eski versiyonu artık gelişiminin son noktasına ulaştığını kanıtlıyor. Umarım üçüncü oyun yapılırken Unreal 2 ya da benzeri sağlam bir grafik motoru tercih edilir. Oyunun en zayıf noktası daha önce de değindiğim gibi aşırı kısa olması. Buna ek olarak neredeyse tüm görevler orijinal oyuna oranla hayli sıkıcı denebilir. Özellikle Marine görevleri aşırı dolu bir atış poligonundaymışsınız hissi vermekten öteye gidemiyor, oysa bu oyunun en temel kozu "gerilim" yaratmasıydı. Sanırım ek görev pakedini yapan elemanlar bunun farkına pek varamamış. Sonuç olarak üzerinde pek fazla durulacak bir ek görev pakedi değil, oynansa da olur, oynanamasa da. Ama umarım üçüncü oyunu da bu ek görev pakedini yapanlar yapmaz.

M. Berker Güngör | gberker@level.com.tr

Bilgi İçin	http://www.sierra.com/
Yapım	Third Law Interactive
Dağıtım	Sierra
Minimum Sistem	P3-450, 128 MB RAM, 16 MB grafik kartı, 600 MB sabit disk alanı.
Önerilen Sistem	P3-800, 256 MB RAM, 32 MB Grafik kartı.
Multiplay	Internet ve LAN.
Tür	FPS
Artılar	AvP 2 tutkunları için biraz daha fazla macera, yeni Multiplayer modları ve haritaları.
Eksiler	Single Player senaryolar sıkıcı, oyun genel olarak hayli kısa, grafikler artık iyice eskidi.
Son Karar	Her çıkan FPS'ye ve ek görev pakedine saldırıyorsanız bunu da oynayacaksınız demektir. Aksi halde uzak durun.
Alternatif	Alien vs Predator 2

LEVEL NOTU %60

kısa kısa

Kısa Kısa'da incelenen oyunlara elle veya kafayla temas etmeyiniz. Temas halinde zaman kaybetmeden doktorunuza başvurunuz. Bu oyunları çocuklarınızın erişemeyeceği yerlerde tutunuz.

12 O'clock High: Bombing The Reich

Olamaz! Bu bir strateji oyunu! Hem de tabanı sıra! Olamaz! `Normal şartlar altında bir Fırt'ın strateji oyunu yazma ihtimali iki milyon puçukta ikidir` demiş miydim? Demiş miydim mi? Demişim. Fekat 12 O'Clock High: Bombing the Reich'le beraber bu astronomiki sayı beşe çıkmış olabilir! Ne yapayım! Yazı yazayım. Yazıyorum. Sevgili Level tutacağı (okur), TalonSoft'un geliştirmiş olduğu Bombing the Reich, sıra tabanlı bir savaş-strateji oyunudur. Battle of Brain'in devamı olan Bombing the Reich'te iki farklı taraftan istediğiniz birini seçerek oyuna başlayabilmeniz için mouse'u sağa veyahut olmadı sağa oynatmanıza olanak tanınmış. Oyunda 30'dan fazla campaign bulunuyor ve her campaign'in başında yapmanız gerekenler 900 ile 1200 karakter uzunluğundaki yazılar kanalıyla anlatılıyor. Tabiy (kaynaştırma y'si) ki Bombing the Reich'in asıl konusu savaş uçakları. Oyunda farklı farklı modellerdeki savaş uçaklarını kullanarak sıralı ve de mıralı olarak taarruz yapmaya çalışıyorsunuz. Lâkin oyunun amipler için tasarlanan arabirimi ve haritası sayesinde bu taarruzları gerçekleştirirken bir adet siniriniz olmuş oluyor. Birimler o kadar ufak ki, o kadar ufacık ki, nasıl desem, kendinizi 23566 fit'te uçuyormuş gibi hissediyorsunuz. Hiçbir şey anlaşılmıyor nitekim. Hem bu oyunda grafik de yok. Sanki birisi oyunu yaparken grafikleri oyunun karnında unutmuş. Sonradan bu elzem hata farkedilmiş, fakat artık her şey için çok geçmiş. Pekiyi sevgili Level çekeceği, grafiklerin ve arabirimin dışında 12 O'Clock High: Bombing the Reich ne menem bir oyundur? Aslında sıra tabanlı ve çok ağır strateji oyunlarını sevenler bu oyunu da sevebilir, ama bu ebatlardaki oyuncuların çok daha iyi alternatifleri de yok değil, var.

Yapım • TalonSoft
Dağıtım • Take-Two Interactive
Minimum Sistem • P 133, 8 MB RAM, 2 MB E. kartı
LEVEL NOTU %40





Kayak Extreme

Ufakken parmaklarım buruşuna kadar banyodan çıkmazdım. Daha sonraları burunlarım da buruşmaya başlayınca (kaç burnum vardı benim ya? Dur bakayım; bir, ikiiii... Neyse...) banyodan daha çabuk çıkmaya başladım. Dolayısıyla, bu şekilde, buna istinaden, bununla beraber, eee, Kayak Extreme'i yazmaya başladım. Toparlayamadım ama olsun! Neyse, yazımı yazayım. Kayak Extreme adlı bu su tabanlı kayak oyununda bir adet suya sahipsiniz ve bu suyla bir Purak Adam (hımm) edasıyla rafting yapıyorsunuz. Oyunda Championship ve Free Race adında iki adet tosun-vari mod bulunuyor. Bu mod'lardan Championship'te yarışları başarıyla tamamladığınız vakit yeni bir yol açılıyor. Free Race'de ise yol kaygısı olmaksızın cup cup efektleriyle rafting yapıyorsunuz. Championship mod'unda yapmanız gereken şeyse, yollardaki bayrakları toparlamak ve zamanında bitiş çizgisinden kafanızı geçirmek, ancak kafanızın tamamının çizgiyi geçmesi gerek, aksi halde yarışınız geçerli sayılmıyor (sen top mu sandın okurcunun kafasını be). Oyunda bunun dışında yapmanız gereken başka bir şey yok. Her şey kendi kendine oluyor. Yapmanız gereken sadece sağ ve sol ok tuşlarına basmak. Bunu yaptığınız zaman adamınız fit fit diye rafting yapmış oluyor. Sonra sol ok tuşuna basınca adamınız sola gidiyor, sağ ok tuşuna basınca da sağa gidiyor. Ee, sıkıldım. Bu oyunda bir şey yok. Ha tamam, bir kanonuz var, ama kanonun boyu iki cm kare olduğu için adamınızın bacakları yok, aşınmış. Oyunun en iyi yanıysa su efektleri. Fakat bir oyunun sadece su efekti olarak tasarlanması da ne kadar ilginç, dimi kedi?

Yapım • Small Rockets
Dağıtım • Global Star Software
Minimum Sistem • PII-350, 64 MB RAM, 16 MB E. kartı
LEVEL NOTU %33





Mythical Warriors: Battle For Eastland

Yeniyep bir RTS oyunuyla daha karşı karşıya... Haa! Ne RTS'si ya! Oynamıyorum ben! Yazmam! Veya vazgeçtim yazarım! (vay dengesiz!) Dur bakayım neymiş bu RTS oyunu, Mythical Warriors'muş, klasik bir strateji oyunuymuş. Tamam, oyunda Draco ve Phoenix adlarında iki farklı krallık seçebiliyorsunuz. Mythical Warriors'da topu topuna 24 campaign ve 16 *single-multiplayer* harita bulunuyor. Bu epey klasik RTS oyunu ayrıca; Viking, Ninja, Golem ve Savaş Askerleri gibi 30 farklı sınıf içeriyor. Mythical Warriors, safkan (Johny Guitar gibi) bir RTS oyunu olmakla kalmayıp, aynı zamanda RPG elementleri de içermektedir. Mesela adamlarınız pata çota ve de çat diye savaştıkları zaman yetenekleri gelişiyor. Sonra da gelişmiş oluyorlar. Hımm, bunun dışında, oyunun strateji kısmının diğer RTS'lerden farkı yok. Her şey bildiğiniz gibi ilerliyor. Yani her normal RTS yaratığı gibi birim kuruyorsunuz, kaynak arıyorsu*nuz* ve yapılanıp yapı yapı olup savaşa gidiyorsunuz. Oyunun RPG kısmında da kafanızı karıştıracak bir şey yok. Yalnız, oyunun; grafikleri, karakter animasyonları ve benzeri şeyleri çok başarısız tasarlanmış. Bir defa hiçbir Viking'li kollarını kıpırdatmadan koşmaz. Bunu boşvereyim. Oyun grafik olarak çok başarısız olabilir, ancak canınızı sıkmayın, oynanış olarak da çok başarısız ve sıkıcı (olmadı, canınızı sıktım). Birim kuruyorsunuz, adam yetiştiriyorsunuz ve onları savaşa yolluyorsunuz. Campaign'lerde ilginizi çekecek pek bir şey yok. Yani sıkıcı. Oyunu oynarken stres sebebiylen kendimi Cola'ya ve de meyva suyuna verdim. Vermediysem ne olayım.

Yapım	OuterBend
Dağıtım	Infogrames
Minimum Sistem	PII-300, 64 MB RAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU %38





Ski Park Manager

Fırkk, mırkk. Çok hastayım, burnum akıyor, ama hâla Kısa Kısa yazıyorum. Çok iyi çocuğum. Hem de Ski Park Manager yazıyorum. Lay lay loğm... Ooo, çok dinamiğim... Ski Park Manager, kayak merkezi konulu bir Tycoon oyunudur. Bu oyunda yapmanız gereken şeyse, kayak merkezi kurup kayak kaymaya gelen kayakçıları kurduğunuz merkezde ağırlamak (aynı satırda 321 adet `kayak` yazabilme kapasitesine sahibim). Merkezinize otel gibi nice birimler kurabiliyorsunuz. Sonra, ziyaretçileriniz bu birimlerin kapısından veyahut olmadı suyundan yararlanıyorlar. Bunun sonucunda ise merkezinizden memnun kalıyorlar veya merkezine kusuyorlar. Oyunun başındaysa yapmanız gereken objective'lerin bir listesi veriliyor. Burada ne yapmanız gerektiği ayrıntılı olarak anlatılıyor. Her şey çok anlaşılır. Grafikler konusundaysa bu kadar mesut konuşamayacağım. Nitekim birimlerde ve çevredeki objelerde beş-altı poligonun geçilmemesi esas alınmış. Ski Park Manager'ın arabirimiyse aslen çok sakin bir yapıya sahip. Her şeye hızlıca erişebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra objective'lerin çok zor olmadığını da belirtmeliyim. Aslında, bu tarz oyunları seviyorsanız, bir de canınız sıkılıyorsa, ayrıca kayak merkezi kurmak istiyorsanız, şunu yapıp bunu da yapmışsanız, bu oyunu alın (ciddi miyim?).

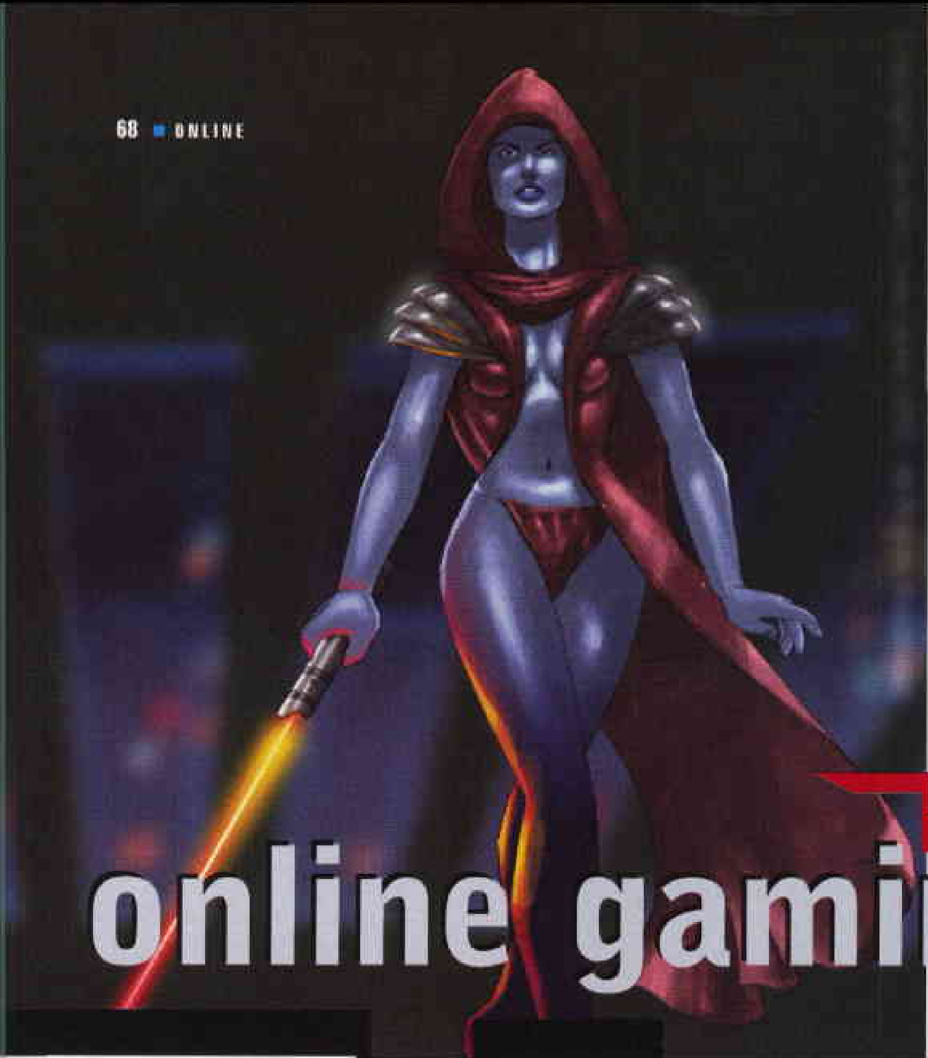
Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Yapım	Val d'Isère
Dağıtım	Microids
Minimum Sistem	PII-350, 64 MB RAM, 16 MB E.kartı

LEVEL NOTU %50







HABERLER

LAN& INTERNET

MASSIVELY

AYIN SİTELERİ

online gaming

kablolardaki fısıltılar



Yüzüklerin Efendisi

En azından online olarak bir şeyler oynama fırsatımız var. Worlds Apart isimli bir firma Decipher's Lord of The Rings isimli kart oyununu online olarak geliştiriyor. Daha önce The Eternal City ve Grendel's Revenge isimli MUD'ları geliştirmiş olan firma öğrenme süresi kısa olan ve kolayca oynanabilen oyunlarını 2003 sonlarına doğru piyasaya sürecek.

Bölgesel çalış

Everquest artık dünya çapında ürünler üretmenin yanında pazarlamanın en güzel ilkesini ön plana çıkartıyor. Bölgesel ürünler çıkartıyor. İlk örnek ise İngiltere, Almanya ve Fransa için yapılıyor. Bu üç ülke için yalnızca ülkelere yönelik genişleme paketleri hazırlanıyor. Everquest MMRPG konusunda iyice kendini aşmaya başladı.

Shadowbane biraz ertelendi

Ubisoft ve Wolfpack Studios bu ay çıkarmayı planladıkları oyunlarını yılbaşından sonraya ertelediler. Beta test dönemini biraz daha uzatarak son kullanıcılarına daha mükemmel bir oyun sunmayı düşünen Wolfpack, test aşamasında oyuna bir şok yeniliğin eklendiğini ve bu yüzden testerların gözlerini açmasını öneriyor. Eğer test için başvurmamışsanız Shadowbane'in sitesine bir bakmanızı öneririz. Halen başvuru yapabilirsiniz. Ben testerım da beraber oynayacak okuyucular arıyorum :)

20.000 hesap ceza yedi!

Battle.net'ten Warcraft III oynayan 20.000 hesap iki haftalık ceza yedi. İki hafta boyunca oyuna giremeyecek olan oyuncuların ceza yeme nedenleri bir harita hack programı kullanmaları. Oyun oynarken Fog of War yani savaş sisini ortadan kaldırarak oyuncuya büyük bir avantaj veren programcığı kullanan oyuncuların yalnızca hesapları dondurulmadı. Battle.net'te aynı CD anahtarı ile birden çok hesap açılabildiği için CD anahtarlarına ceza kesildi. Böylece 20.000 hesabın yanında kullanıcılara başka bir hesap açmama cezası verilmiş oldu. Dürüst çalışan server sahipleri işte böyle olur.



Ultima Online server:

Geçen ay yeni açıldığını duyurduğum limbscomp serverının internet sitesi artık kesin olarak belli. Servera girmek için limbscomp.gen.tr.tc adresini kullanabilirsiniz. Ayrıca Full Role Playing serverı açmayı planlayan ve tamamen 3th edition D&D kurallarını uygulayacak olan bir başka UO meraklısının ise email adresi yo5un@kolaymail.com. Kendisine ICQ yoluyla ulaşmak isterseniz 131706896'yı kullanabilirsiniz.

UT Serverları sanane'de !

Epic Games'in Unreal Tournament serisinin devam oyunu olan Unreal
Tournament 2003'ün çok oyunculu demo sürümünü oynayabileceğiniz Sanane.com Unreal Tournament 2003 Demo sunucu sizleri bekliyor. Tamamen ücretsiz olan Unreal Tournament 2003 çok oyunculu demo sürümü ve yamasını Sanane.com 'dan bilgisayarınıza çekip sırasıyla kurduktan sonra bu oyun için açılan sunucuya bağlanarak diğer oyun severlerle kozunuzu paylaşabilirsiniz.
Bu etkileyici oyunu oynayabilmek için gerekli tüm dosyalar ayrıntılı bilgi
ve bağlantı ayarları Sanane.com web sitesinde http://www.sanane.com



WarCraft 3: Reign of Chaos

Battle.net Rehberi

Bu ay takım oyunu ve en çok oynanan üç Bnet haritasının püfleriyle karşınızdayız...

Sıra en baştan beri en üstte yanyana gördüğünüz dört altın logoda: Buralarda;

1. En çok exp.'nizi alacağınız "Battle.net Standart" oyunlarına girebilir,
2. Arkadaşlarınızla bir takım oluşturabilir;yeni ladder sistemi sayesinde arkadaşlarınızla aldığınız puanlara ve seviyeye göre otomatik olarak kendi gücünüzde rakip takımlar bulabilir,
3. Açtığınız oyunda kendi seçeceğiniz kişilerle oynayabilir veya diğer açılmış oyunlara girebilir,
4. O anki ladder sıralamaları hakkında bilgi sahibi olabileceğiniz sayfaya geçebilirsiniz.

"Rakipleri tanıdık,muhabbet ettik;izin ver de biraz oynayalım" nidalarını duyar gibiyim.

Dört altın logodan birinciye tıkladığımızda Battle.net Standart Oyun Bölümü'ne geçiyoruz.Burada;

1. Irkımızı,
2. Oyun tarzımızı (2V2 vs.)
3. Haritamızı seçiyor 3* ve harita bilgilerini görüyor,
4. Ve istediğimiz seçeneklere uygun bir oyun isteyen oyuncuları arıyor ya da önceki menüye geri dönüyoruz.
5. Binlerce oyun ve oyuncu içinden isteğinize uyanlar ve seviyenize en yakın olanlar kısa sürede bulunuyor.

Oyun ve oyuncular bulunduktan sonra oyundan önce konuşup anlaşabileceğiniz odaya geçiyor ve oyuna başlıyoruz.

"Ladder'la işim olmaz,kendi arkadaşlarımla kendi oyunumu oynayacağım" diyorsanız sizi dört altın logodan üçüncüsüne alıyoruz.

Burada hazır oyunları ve özelliklerini (harita ve oyunu açan kişiyi) görebilir ve özelliklerini seçebilirsiniz. Oyununuza seçtiğiniz ismin yanından oyunun başkalarına açık mı yoksa sadece size özel mi olacağını,altından ise oyun temposunu ayarlayabilirsiniz. Bu oyunlara girmeden önce bir oyuncunun nick'inin yanında çıkan rakam oynanacak haritanın o oyuncuda olmadığını ve yüklendiğini gösterir; rakamın yüze tamamlanmasıyla oyuna geçilir.

Bireysel değil "Takım Becerisi"

Sıra Türkiye'de birçok kişinin W3'ü orijinal almasının sebebinde:Takım oyunu (2.altın logo).

Buraya tıkladığınızda bulunduğunuz sohbet odasındaki (muhtemelen klan) arkadaşlarınızın isimlerinin bulunduğu bir pencere gelecek.İstediğiniz oyuncuların yanına tik atarak oyuna davet edebilirsiniz. Tabi öncelikle bu arkadaşlarınızı sağdaki seçenekten "Friends" listenize aldığınızı varsayıyorum.Girdiğiniz odada:

1. Irkınızı seçer,
2. Takımınızın seviyesini görür
3. Oyun tarzını seçer,
4. Haritayı seçer ve oyuna girersiniz.

Sonuç takım uyumuna,kişisel yeteneğe,anlık kararlara ve birazda şansa göre belli olur.

Gelse gelse hangi harita, gelse?

Oyun, her ne kadar oyunlardan önce harita seçsek te Bnet'in rasgele seçtiği haritalarda oynanır. Seçmek ancak istenilenin gelme ihtimalini artırır; karşı tarafta aynısını seçtiyse ihtimal iyice artar. Her halükarda haritaları tanımak çok önemli. En çok tercih edilen haritalara birkaç püf nokta için şöyle buyurun:

Lost Temple:
Starcraft veya Warcraft farketmiyor, Lost Tempel her zaman Lost Tempel.

Bu haritanın kilit noktası ilk bakışta görülebildiği gibi Tempel-Areal. Hero'nuzu ve altı adamınızı elinizden geldiğince çabuk buraya yollamalısınız. Önce tapınağın etrafındaki güçsüz gnollarla exp. toplayarak sonra da ortayı temizleyerek ortadaki çeşme etrafına yerleşmelisiniz. Hero'nuza yollayacağınız desteklerle hızla level atlayacak ve burada "heal" problemi de yaşamayacaktır. Acil bir durumda birliğinizi üssünüze ışınlayarak üs koruma riskinizi atabilecek olmanıza rağmen girişlerinize koyacağınız savunma kuleleri davetsiz misafirlere karşı size gereken zamanı kazandıracaktır.

Tranquil Paths:
Soru: Bir sürü maden arasında nasıl bir yol izlemeliyim?
Cevap: Goblin-laboratuarından alacağınız bir zeplinle ulaşacağınız maden başlarda göze batmayarak güvenli bir kaynak olacaktır. Az ötenizde, gnollerle korunan madene de yerleşerek oyunun ön safhalarında altın problemi çekmezsiniz.
Soru: Karşı tarafı erkenden yıpratmak için ne önerirsiniz?
Cevap: Erkenden akan bol altınla goblin-laboratuarından aldığınız güçlü askerleri ve hero'nuzu zepline bindirerek rakibin işçilerini Warcraft cennetine yollayabilir, yardım geldiğinde merkezinize ışınlanabilirsiniz.Benzer bir girişime karşı madeninizin etrafına koyacağınız birkaç kule zeplinleri yaklaştırmayacaktır.

Swamp of Sorrows: Takım oyununun birçok haritadan daha önde geldiği son derece zevkli bir harita. İlk hero'lar geldikten sonra en yakındaki creep'lerden başlayarak exp.toplamalısınız. Her hero'nun yanında en az altı adamı bulunmalı. İleriki safhalara kadar ortadaki ejderhalara pek yanaşmayın. Oyunun başlarında ikinci madene yerleşmek ve kısa süre sonra ikinci hero'yu almakta avantaj olacaktır.

Ayın önerisi: Senaryo seçeneğinin altındaki Warchasers (Alm.=Kriegsjæger) Diablo türü bir senaryo olup multiplayer oynaması korkunç zevklidir.

Bu ayki sayfa da hızla suyunu çekti. Gelecek ay W3 Bnet rehberimizin son bölümüyle sizlerle olacağım. Aklınıza takılan herhangi bir soruda size bir email kadar uzaktayım.

Şimdilik Bye from Sky...

Göker Nurbeyler | skyman_lvl@yahoo.com





Shining Lore

Shining Lore

Pek bir cicili bicili

Oldum olası Japon karakterli oyunlardan ve herhangi bir anime karakterinden çok hoşlanmamışımdır. Tamam bu karakterlerin küçük ağızları, büyük gözleri gibi kendilerine has özellikleri olabilir. Görünüşleri farklı manalara gelebilir ama ben onları hiç sevemedim tamam mı? Shinining Lore'da sitesine girdiğim zaman da (www.shininglore.com) oyun desteklediği diller açısından kendini açıkça gösterdi; Korece, Çince, Japonca ve nihayet İngilizce! Gene de bu ay Sinan'ın isteğiyle sizlere Shining Lore'u yazıyorum. Oyunun videosunu da bu ay verdiğimiz CD'de bulabilirsiniz. Shining Lore oynanış ve sistem bakımından Diablo'yu andırıyor. Oyunun yapımcıları hazırlanırken orijinal fikirler kullanmaya çalıştıklarını söylüyorlar. Yine de grafikleri dışında pekte orijinal şeyler bulduklarını söyleyemeyeceğim.





Benim farklı kahramanım

Tabiki kendi karakterinizi yaratmakla işe başlıyorsunuz. Gördüğüm kadarıyla burada skill dağıtmaktan başka bir şey yapmıyoruz. Oyun level atlamaya dayalı olduğundan level atladıkça yeteneklerimiz de gelişiyor. Ortaçağın karanlık havasından çok bir çizgi film atmosferinde geçen oyunpek bir cicili bicili. Hatta savaştığınız karakterler bile o kadar şirin ki size zarar vereceğini dahi düşünmüyorsunuz. Aman ne sevimli bir domuzcuk, amanda aman hanımış derken domuzcuk gelip size vurmaya başladığında ise bir anda uyanıveriyorsunuz. Bence bu oyunun tüm heyecanını alıp götürsede pek bir eğlenceli kıldığı tartışılmaz. Çünkü her seferinde şeker kavanozundan çıkmış başka bir düşmanla karşılaşmak ve onları kıtırdatmak insanda bir tatlı yeme hissi bırakıyor. Pufuduk yaratıkların dışında tabiki şişme yanaklı ve büyük gözlü diğer oyuncularla da iletişime giriyorsunuz. Bunun için oyunda sırf karakterler birbiriyle iletişsin diye kurulmuş olan kafelere gidip oturmanız yeterli. Fakat kim etrafta koşuşturmak dururken, oyun içi guild toplantıları dışında, bu tip sanal oyun içi sanal kafelere takılır o da başka bir soru. Oyunda kendinize ekipman aldıkça tabiki dış görünüşünüz de değişiyor. Ayrıca level atladıkça yaptığınız hareketler de farklılaşıyor. Eğer karakterinizi yeteri kadar geliştirebilirseniz ve para biriktirebilirseniz kendi evinizi alıp döşeyebiliyorsunuz. Şimdiye kadar saydıklarımdan gördüğünüz kadarıyla oyunda hala orijinal bir fikir yok.

Daha da farklılaşmak mı?

Oyunda beş farklı kıta ve her kıtada en az beş adet şehir mevcut olacak. Her kıtanın kendine has yerşekilleri bulunacak. İlk başlayacağınız kıta, Enterole ateşlerle sarılmış toprak parçalarından ve çölden oluşuyor. Diğer kıtalar şu anda yapım aşamasında. Tabiki her kıta da kendine has yaratıklar bulunacak. Karakterler geliştirilirken illakide savaşçı ya da büyücü olmak zorunda değilsiniz. İsterseniz oyunun içindeki ufak "farklı oyunlar"a girerek ahçı ya da oduncu gibi mesleklerle de uğraşabilirsiniz. Burada gelişerek ürettiklerinizi satmanız mümkün. Fakat ne gibi malzemeler gerektiği ve bu oyunların nasıl olacağı hakkında şu anda bir ipucumuz yok. Shinining Lore bana ufak çaplı bir Güney Doğu Asya Ultima Online'ı gibi geldi. Tamamen o pazara yönelik fikirleriyle bize pek hitap edeceğini sanmıyorum.Fakat gene de tercih sizin. Son haber olarak şunu da ekleyeyim; yapımcılar oyunu konsollar için de tasarlamayı düşünüyorlar ki bence yapısı itibariyle çok doğru bir karar. ■

Burak Akmenek | burak@level.com.tr



Ayın Siteleri

www.zone.com



Eğer online oyun oynamak istiyorsanız tüm servisleriyle Gaming Zone sizin tüm ihtiyaçlarınızı karşılayacaktır. Şu anda en büyük oyuncu kitlesine sahip servis ağlarından biri.

www.oyunfestivali.cjb.net



Çok amatör bir site olmasına karşın bir ruh taşıdığı kesin. Aralıklarla oyun tanıtımlarının ve incelemelerinin yapıldığı site bence eğlenceli. Vallahi siteyi burada tanıtmamın sitede benden bahsetmeleriyle alakası yok :)

www.hipir.com



Cep telefonunuzu süsleyip sık sık değişik şeylerle donatmayı seviyorsanız bu site tam size göre. Gerçekten bir cennet diyebiliriz. Logolardan ekran koruyucularına kadar herşey mevcut. Bence girin kendiniz görün.

www.ebportal.com



Açıldığı zamandan bu yana Earth & Beyond oyuncularının buluşma noktası. Yakında tanıtımına başlayacağımız oyunla ilgili bilgi edinmek isterseniz hemen girin hiç beklemeyin.

Dark Age of Camelot

Bu sayfada artık her ay farklı bir devasa online oyun göreceksiniz.

Dergimizde daha önce de bir kaç kez bahsettiğim DaC ile ilgili artık devamlı olarak yazacağım. Bu her ay burada DaC göreceksiniz demek değil. Belki gelecek aya Anarchy Online ile ilgili bir şeyler karalarım ya da *Dragon Court'tan bahsederim. Yeni çıkacak olan Everquest* paketleri de olabilir bu. Ama önemli olan online dünyasında nelerin olup bittiğini ve hangi oyunun diğerlerine göre ne kadar önde ya da geride olduğunu birebir inceleyerek size verebilmek. Bu yüzden yalnızca tek sayfayı yazmak için ayda en az iki gece sabahlamam gerekecek ama ne yapalım sayfanın değerini arttıran ona harcadığınız emektir ne de olsa.

Shrouded Isles

DaC dünyasını başta grafik olmak üzere bir çok açıdan değiştirecek olan genişleme pakedi yepyeni mekanlarla geliyor. Her ülke için ayrı bir senaryo ile birlikte yeni bir ırk, iki yeni sınıf bir sürü zindan, hazine ve yaratıklar mevcut. Yenilenecek olan grafik motoru Geforce 3 ve 4 için optimize edilmiş (Sinan burada bir yorumda bulunarak "ne yapıyormuş mantımı açıyormuş" dedi). Bu da Geforce 2 ve altı grafik kartları kullananların bir çok yeniliği göremeyeceği manasına geliyor. Daha yumuşak hareketler, ayrıntılı çevre ve yer kaplamaları yanında dahada gelişmiş karakter animasyonları gibi bir çok ayrıntı mevcut. Her ülke için gelen ırklar kendi sınıflarını getiriyor. Senaryo olarak bizi bol bol yeraltına sürükleyecek olan pakette Albion için Necromancer ve Reaver, Hibernia için Animist ve Valewalker, Midgard için Bonedancer ve Savage sınıflarını kullanabileceğiz. İlk yaratılan ülke olduğu için diğerlerine göre büyücüler açısından biraz daha güçsüz kalan Albion'u desteklemek adına paket dengeleri oturtabilir. Albion için gelen yeni bölgelerde undeadler dışında draconian ırkı ile de karşılaşacağız. Oyunda bu ırkı Dragonlance kitaplarındaki ırka ne kadar benzettiklerini çok merak ediyorum.

Kaynaklar

Eğer oyuna başlamak istiyorsanız ya da merak ediyorsanız işte size bir kaç kaynak internet sitesi. Liste bir kaç ay önce verdiğime göre biraz daha gelişti ve değişti. Bu yüzden bunu daha önce vermiştin demeyin.

http://daoc.warcry.com Bu sitenin en büyük özelliği quest bölümü. Buraya karakterinizin özelliklerini giriyorsunuz ve yapmanız gereken questlerin bir listesi çıkıyor. Buradan questleri nasıl yapacağınızı, izlemeniz gereken yolu okuyarak hızlı bir şekilde bir karakter geliştirme planı yapabilirsiniz. Zaten questlerin yanında task alarak ta hızlı bir şekilde level atlamanız mümkün. Bunun yanında warcry daha başka bir çok devasa online *oyun için çok sağlıklı bir kaynak.*

http://www.camelotherald.com Mythic'in resmi ilan gazetesi diyebiliriz. Oyunla ilgili olan herşey buradan ilan edilir.

http://daoc.catacombs.com Bilirsiniz ki bir online RPG haritasız asla oynanmaz. Site oyunun haritaları için inanılmaz bir kaynak. Ayrıca forumları okuyarak bir çok şey öğrenebilirsiniz. Oyundaki son haberleri de buradan edinebilirsiniz.

http://gamebanshee.com/darkageofcamelot Yukarıdaki sitede bulamadığınız questleri burada bulabilirsiniz. Ayrıca oyunla ilgili yalnızca temel bilgiler arıyorsanız buradanb edinebilirsiniz. Gamebanshee bir çok RPG oyunu içinde ayrı ayrı siteler içermekte.

http://camelot.allakhazam.com Oyundaki eşyalarla ilgili dehşet bir kaynak sitesi. Devamlı güncellenmekte.

http://www.pepelek.com/daoc Türkçe tek kaynak.

http://camelot.stratics.com Devasa online oyunlar için en büyük kaynak olan stratics'i saymasaydık olmazdı. Özellikle karakter geliştirmek için verdiğini rehberler ile çok faydalı bir site.

http://daoc.warppoint.net Dark Age of Camelot için kapsamlı bir site daha. Özellikle de questler için.

Böylelikle size elimdeki en önemli sitelerin linklerini verdim.

Ayrıca http://www.the-huns.com şu anda Türkiyede bulunan iki DaC guildinden birinin internet sitesidir. The Huns Amerikan Kay serverında oynarken öteki guild Sultans ise Avrupa serverı Excalibur'da oynamaktadır.

Arkadaşlar bu linkleri iyi saklayın çünkü bir daha vermeyeceğim :) Dilerim linkler oyuna başlamayı düşünen oyuncular kadar halen oynamakta olanlar içince faydalı olur. Bu arada bu ayki ön incelemesinde de okuyacağınız Shadowbane'i gördükten sonra ciddi ciddi oraya transfer olmayı düşünüyorum. Bu sıralar biraz fazla ayran gönüllü oldum galiba ama SB oynanış olarak DaC 'den daha iyi göründü bana.

Burak Akmenek | burak@level.com.tr





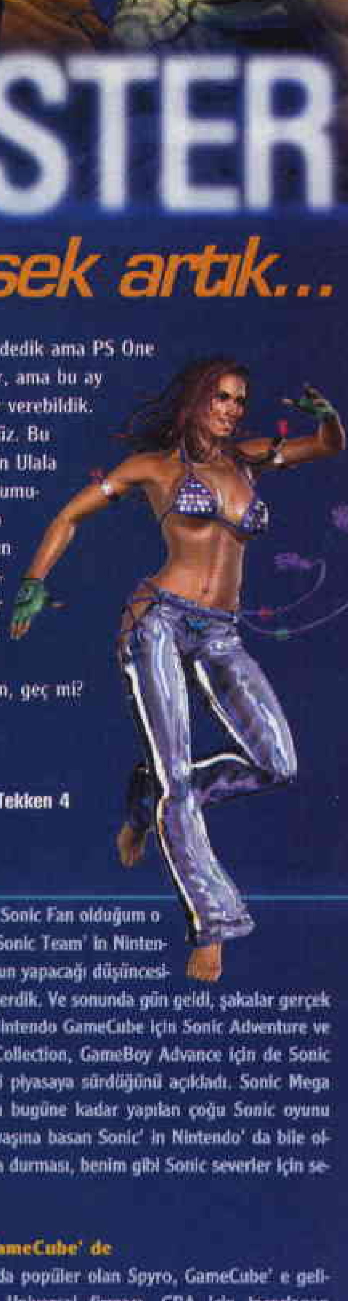


CONSOLE MASTER

Yaz gelse de denize girsek artık...



Nerdeyim ben? İmdak, burası da neresi? Hmm, sanırım Level konsol sayfalarının girişindeyim. Yine sizlerle buluşabildim demek ki eyo. Fakat bir terslik var gibi, yawu burası neden böyle daraldı, daha genişti geçen ay... Anlaşılan geçen ayki dizayn değişikliğinde bir tek burası beğenilmediğinden haberler arttırılmış. Neyse, iyi olmuş zaten, dev fotoğrafımı gören ofis tayfası "kaset ne zaman çıkıyor" diye dalga geçiyordu. Ha bu arada geçen ay başladığım CM Extra' nın her ay olmayacağını söylemeyi unutmuşum, enteresan konular bulduğum zaman, arada bir yapıcam. Mesela önümüzdeki aya yine orijinal bir fikrim var. Peki bu ay ne yaptık? Dövüşmek isteyenlere kocaman dört sayfa Tekken 4 şekli yaptım elceezimlen. Ayrıca topçulara ISS 2, dansçılara Space Channel 5, ve sörfçülere de Sunny Garcia hazırladık. Bu arada inanmazsınız gitti gidiyor dedik ama PS One oyunları da hortladı, acayip güzel şeyler çıkıyor, ama bu ay sadece CAPCOM vs. SNK MF 2000 Pro' ya yer verebildik. Önümüzdeki ay PS One döktürücem, görürsünüz. Bu ayın güzeli olabilmek için Space Channel 5' dan Ulala ile Tekken 4' ten Christie kapıştı, kazanan malumunuz. Bir möhim mevzu daha, bu Fırat insanının inadı nedir anlamadım ki ben arkadaş, üç maçın ikisini kazanıp geçen aydan kalan 5-0 lık ezikliğini temizledi, ama adam ben yokken ofiste bir ay çalışmış intikam için. Takdir ettim etmesine de bir de maçtan kaçmasa... Off, sıkıldım ya, okullar kapansa da denize girsek artık. Efendim, geç mi? Nassı? Ne için geç?



Ayın Güzeli: Christie Monteiro - Tekken 4

haberler

Kara Şimşek geri döndü!!!

Yıllar önce genişçe bir kitleyi kendine hayran bırakan Kara Şimşek isimli dizinin oyunu yapılıyor! Havada uçan ve de karada kaçan KITT' in adının bile anılması hala salyalarımı akıttığından, habere ilk elden ben bir sevindim. PC ve PlayStation 2 platformları için tasarlanan oyunda teknoloji harikası KITT ve Michael Knight' ın düzeni sağlama maceralarına ortak olacağız. Alıcılarım "Knight Rider" isimli oyunun Davilex Software tarafından yapıldığını söylüyor Michael. Anlaşıldı KITT, o zaman Turbo Boost' unu aç da havalanıp 8 Kasım 2002' ye yetişelim.





Bill' cim, nasıl olcek bu işler?

X – Box için bi iyi, bi de kötü haberim var. Sadık Japon' lar Sony' lerine sahip çıktılar. Microsoft' un yeni konsoluna Japonya' da hiç prim verilmiyor. X-Box satışları, üretimden kalkan Sega DreamCast' ten, hatta hatta yedi yaşındaki PS One' dan bile daha düşük. İşler Bill amca için biraz daha zorlaşacak sanırım. İyi haber ise Microsoft' un, Acer bilgisayarları da üreten Wistron Corp. ile bir anlaşmaya varması. Böylelikle hem Çin' de X - Box üretilecek, hem de promosyon ve dağıtımda daha fazla güçlenilmiş olacak. Wistron, bu yıl bitmeden Çin' in Zhongshan bölgesinde çalışmalarına başlayacak. Konsol üretiminin yanı sıra yedek parçaya da yönelinecek.



Kirpi Sonic' in Nintendo çıkarması

Kirpi Sonic, 27 milyon oyun satan dünyanın en popüler platform oyun kahramanı. Sony henüz bu piyasada yokken Sega' nın en büyük kozu Sonic The Hedgehog, Nintendo' nunki ise Mario Brothers idi. Benim de bir Sonic Fan olduğum o zamanlarda, Sonic Team' in Nintendo için bir oyun yapacağı düşüncesine sadece gülerdik. Ve sonunda gün geldi, şakalar gerçek oldu. Sega, Nintendo GameCube için Sonic Adventure ve Sonic Mega Collection, GameBoy Advance için de Sonic Advance 2' yi piyasaya sürdüğünü açıkladı. Sonic Mega Collection' da bugüne kadar yapılan çoğu Sonic oyunu mevcut. 11. yaşına basan Sonic' in Nintendo' da bile olsa hala ayakta durması, benim gibi Sonic severler için sevindirici.

Spyro da GameCube' de

PlayStation' da popüler olan Spyro, GameCube' e geliyor. Vivendi Universal firması, GBA için tasarlanan Spyro: Season Of Ice' ın sürpriz başarısı nedeniyle, PS2 ile beraber GameCube için Spyro: Enter The Dragonfly isimli oyunu tasarladıklarını duyurdu.



PlayMail

Console Master dertlerinizi dinliyor, itina ile çözüm buluyor. (E oyunuzu bana verirsiniz artık :)

DAĞLINSIZ

Selam Mega, derginin yeni sayısını aldım, sayfa dizaynı çok güzel olmuş ama içerik aynı. Haberler ve mektuplar hala azıcık, neyse ki CM Extra çok iyi olmuş. Onimusha incelemesi de büyük talihsizlik, bu oyunun ikincisi dört aydır piyasadaydı zaten. Bunlar senin suçun değilse bile neden Sinan' a iletmiyorsun?

Rampage - Toronto

ME - Yawrucum şu adınızı ve mekanınızı yazmaktan çekinmeyin. Walla dizayn değişimi için Sinan Bey' imle beraber pek uğraştık doğrusu, sağolsun. Ben ortada bir suç göremiyorum, sadece konsol sayfalarını daha iyi yaptık, mükemmele ulaşacağımızı iddia etmemiştik. Biz sadece CM'ı beğenmedik, bu yüzden haberlere ayrılan yeri arttırma yoluna gittik. Onimusha 2' nin de kopyası dört aydır vardı, orijinali daha yeni çıktı, bizi orijinal bağlar. Ayrıca geçen ay incelenen oyun, uygun fiyatlı olan yeni Platinum serisi idi.

LIBERTY DONDURMACISI

GTA3 Portland' da bizden yirmi araba çalıp limandaki garaja getirmemizi istiyorlar. Hepsini buldum da bir tek Mr.Whoopee' yi bulamadım, neredediir bu?

Mert - Neverland

ME - Bu çoğu insanın ortak sorunu. Dediğin aracı bulmak için Saint Mark' s civarlarında çok dolaşman lazım.

RESIDENT İTİRAF

Selam Mega, Resident Evil' a gittiğini söylüyorsun da başka bir ülkede mi yaşıyorsun yoksa Türkiye' ye geldi de bizim mi haberimiz yok?

Bulut Kaya - Giran

ME - Dört ay önce filmi izledim demek yerine filme gittim yazmak gibi bir gaflette bulundum, haliyle bir sürü soru geldi. Artık film ülkemizde gösterime girdiğine göre filmin Div-X versiyonunu izlediğimi itiraf edebilirim. Artık gazeteyi açıp sinema beğenebilirsiniz.

ABÜ KALDIK BURADA

Merhaba, biz iki arkadaş Alone In The Dark: TNN' de ikinci diskin başında kaldık. Kilise duvarındaki şekilli şifre nedir? Hörmetler.

Ehsane İlhami ve Yavuz - Tibet

ME - O nasıl bir takma isim öle? Hangi gece kulübünde çıkıyorsunuz? Aradığınız şifre üst sağ, orta ve alt sağ. Geçmiş olsun.

SİDİ LAZIM MI ABİ SİDİSİDİSİDİ...

İncelediğiniz PS2 oyunlarının CD veya DVD olduğunu da yazar mısınız? Bir de DVD ve CD oyunların ne gibi farkları var, oyun içi grafikleri mi daha güzel, yoksa sadece demoları mı?

Ele Özener - Uganda

ME - Yazmayız, gereksiz detay çünkü. DVD veya CD' ler arasında kapasite ve disk renginden başka fark yok. Yani tek CD' yi aşacak oyunları DVD yapıyorlar, olay bu.







haberler

SCi, Dünya Ralli Şampiyonu Richard Burns ile anlaşma imzaladı

Avrupa' nın önde gelen video oyunu yayıncılarından birisi olan SCi Entertainment Group, Richard Burns ile uzun vadeli bir anlaşma imzaladı. 31 yaşındaki Richard, İngiltere' nin son üç sene içindeki en iyi ralli pilotuydu ve 2001' de de dünya şampiyonu oldu. "Richard Burns Rally" serisinin ilk oyunu 2003' de yeni nesil konsollarda olacak. Richard Burns ve ko-pilotu Robert Reid, şu aralar oyunun yapımı ve promosyonu ile uğraşıyor. Artık Colin McRae' ye bu alanda ciddi bir rakip çıkmasının zamanı gelmişti de geçiyordu bile. Gerçi vakti zamanında Tommi Makkinen de denemiş ama çuvallamıştı.



Pro Evolution Soccer 2

Level ofisi aylardır sallayıp silkeleyen Konami' nin başarılı futbol oyunu Pro Evolution Soccer' ın ikincisi, Kasım' da çıkıyor. Başta Fırat ve Gökhun olmak üzere tüm rakiplerime duyurulur:)



CMR Web site

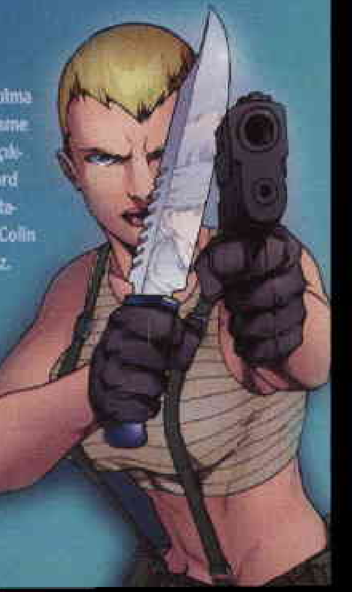
Colin McRae Rally 3 çıktı çıkacak, bir ayı kaldı. Artık bekleyemiyorum, daha fazla detay verin diyenlere duyurulur, CMR 3 web sitesi açıldı: www.codemasters.com/colinmcrae3. Sitede alışılagelmiş detaylı bilgilerin ve download' ların yanı sıra 3D Car viewer özelliği sayesinde oyundaki sekiz araba modelinin istediğiniz yerine zoom yapabilir, istediğiniz şekilde çevirebilirsiniz. Nefesinizi tutmaya başlayın.

Millet üçer üçer mi alıyor nedir?

Sony Computer Entertainment Europe bürosundan 19 Eylül 2002 tarihinde yapılan açıklamaya göre PlayStation 2 satışları 40 milyonu aştı. Satışlar yaklaşık olarak şöyle: Avrupa 12.06 milyon, Amerika 17.01 milyon, Japonya ise 10.97 milyon ünite. Ayrıca Sony hala çıkacak ve çıkmış olan oyunları bakımından en kuvvetli listeye sahip olduklarını iddia ediyor.

GBA aldı gidiyor

Hala tüm dünyada en fazla satılma rekorunu elinde bulunduran Game Boy' a, şanına yakışır oyunlar çıkmaya devam ediyor. Bu ay Lord Of The Rings' in yanı sıra yeni tasarlanan 3D motor sayesinde Colin McRae Rally 2 ile tanışacaksınız.





International Superstar Soccer 2

Ünlü ISS serisi, Mega Drive, PS One ve Nintendo 64' den sonra şimdi de PlayStation 2' de

Ah ah, şu Konami' nin futbol oyunları da olmasa ne yapardık? 1994' ten beri her yıl Fifa oyunlarını oynamaktan beyin foteri geçiriyoruz. Tabi çok da haksızlık etmemek lazım, bir dönem Fifa da büyük bir boşluğu doldurmadı değil. Aslında International Superstar Soccer' da öyle yeni bir seri değil. Hiç unutmam, 1900' lu yıllarda Sega' nın 16 bitlik konsolu Mega Drive' da International Superstar Soccer Deluxe oynar idik. Ama ne oyundu, o konsolda kaliteli demosu olan nadir oyunlardan birisiydi. Hatta demonun sonunda oyunun adını bir adam sesi söylemiyor muydu, ne güçlü makineydi be, neler yapıyordu walla. Ha bir de BattleTech isimli bir oyunda, bir hatun sesi konuşuyordu, ona da hasta oluyorduk ama konuyla alakası yok tabi. ISS daha sonra Nintendo 64' de de çıktı ve çok da tuttuldu. PS One versiyonu için de Adana' daki ev halkı telef olup gitmişti, öyle anlatmış olayım.

Ben de firardayım!!! Evet, MegaEmin TM bu kez İzmir' de bir internet kafeden bildiriyor. Burada hava son derece güzel, etrafta hoş kokular var, trafik yok, bol bol yeşillik falan. İstanbul' dan sonra ilaç gibi geliyor adama. Ah bir de kızları yok mu, insanı ya öldürür ya yaşatır. Durun şu yazım bitsin de kendimi piyasaya atıcam hemen. Fazlaca iş çıkarsa sizleri de düşünebilirim canım okurlarım:) Kısa aradan sonra oyuna dönelim...





Konami Rocks!

Kafadan söylüyorum bakın, daha önceki hallerini çok sevdiğim ISS' i PlayStation 2' de sevemedim. Oyun fazlaca arcade tarzına kaçmış, Pro Evolution Soccer gibi bir ağırlığı kalmamış. Tekniğe dayalı, oturaklı bir oyun olmanın ötesinde sanki biraz dan&dun olmuş denebilir. Her ne kadar PES' in eline su dökemese de baya süslenmiş. Açılıştaki intro teknik olarak çok iyi ama konu babında pek bir anlam çıkaramadım. Bir çeşit masalı futbol oyunu temasıyla başlıyor, normal futbola dönüyor ve yine başka bir masalı futbol oyunu ile bitiyor. Oyuna başladığınız zaman grafiklerin sağlamlığını hemen fark ediyorsunuz. Açılış seremonisi çok süslü, daha önce SNK' nın Super Sidekicks 4' ünde gördüğüm yazı tura atma ve saha seçme olayına da girilmiş (e ne de olsa atari salonu çocuguyum demiştim). Ara menüler tek kelimeyle şahane; tıpkı Namco' nun Ace Combat 3: Electrosphere' i gibi içiçe animasyonlu geçişler yapılıyor. Değişik oyun modları ve yaklaşık olarak 50 uluslar arası takım bulunduran ISS 2' de, Butatista, Del Pairo, Roberto Larcos gibi isimler yerine gerçek isimler kullanılıyor. Çünkü bu oyunun FIFPro lisansı var. Hatta Türklerin isimlerinin okunması konusunda da gelişme var. Mesela hep Hasan Sas diye okunan ismi bu kez Hasan Şas diye okuyorlar. Yani tam değil ama, gelişme var, tek "ş"

























kalmış. Ha unutmadan şu çok sık sorulan soruyu yanıtlayayım. Hayır, Winning Eleven 6, Pro Evolution Soccer ve ISS 2 aynı firmadan geliyor olmalarına rağmen kesinlikle aynı oyunlar değiller. Sadece benzer yönleri var.

Konami Rolls!

Ayar seçenekleri çok kısıtlı olan oyunun eğitim bölümü pek de başarılı değil. Oynanabilir modlar ise dostluk maçı, bir kupa ve iki ligden oluşuyor. Bunlardan birisinde ise toplam dört takım kapışıyor. Açık konuşmak gerekirse yapımcılar tembellik etmek yerine bir kaç aylarını daha bu oyuna vermeliymişler.

ISS 2' nin güzel tarafı arcade olduğu için eline pad' i alanların kolaylıkla oynayabiliyor olması. Çok karışık hareket yok. Fakat ilk oynayışta kamera ayarı biraz yüksek mi kalıyor nedir, adamlar bit gibi gözüküyor ekranda, hemen bir ayar çekmelisiniz. Oynanış da biraz meşakkatli. Daha görmeden ileriye topu atmak yerine, biraz çevirip plan yapmalısınız yoksa pek ciddi pozisyon şansınız olmuyor. PS One' daki ver kaç olayı buraya da gelmiş ve oyunu çözen nihayi hareket olmuş. Bu oyundaki toplar PES' e göre daha hızlı ama yaptığınız özel hareketler şow amaçlı olmanın ötesine geçemiyor. Attığınız paslar genelde sahibine kitlendiğinden top kaybetme riskiniz düşük, ama boş alanlara top atarken dikkatli olmalısınız. Bu oyunda üçgenle koşu yoluna pas da çok sık kullanılıyor. Bir de yeni ölü top sistemi var. Bu yeni bar ilk bakışta ürkütücü gelse de, öğrendikçe çok daha kullanışlı olduğunu anlıyorsunuz.

Konami Rules!

Aslında ISS 2, görsel olarak bir PS2 futbol oyununda görebileceğiniz en iyi grafikleri sunuyor. Oyuncu modellemeleri ve animasyonlar yeterince detaylı, kalabalık vasat ama stadyum çizimleri özenli yapılmış. Bayraklar, alevler ve balonlar sıcak atmosferi tamamlıyor. Bir diğer güzel olay da golü atan futbolcunun adının hoparlörlerden anons edilmesi. Bence bunu yapana kadar futbolcuların formalarına doğru isimleri yazsaymışlar, bizim bütün takımda TUR yazıyor.

Yanı ISS 2 için demem o ki, PES olmasaymış konsolun en iyi oyunlarından birisi olabilirmiş. Ama iyi ki PES var:) Bye&Smile...

Mega Emin | megaemin@level.com.tr

Bilgi İçin •	www.konami.com
Yapım •	Major A
Dağıtım •	Konami
Tür •	Futbol
Destekleneneler •	Dual Analog Controller, Memory Card, Multitap
Artılar •	Öğrenmesi kolay
Eksiler •	Az oyun modu var
Son Karar •	Arcade tarzı futbol oyunlarını sevenlere tavsiye ederim, fakat Pro Evolution Soccer' a çoktan kapıldıysanız PES 2' yi bekleyin derim. (Az kaldı)

LEVEL NOTU %78







Virtua Fighter 4' ün dövüş oyunlarındaki kısa süreli liderliği yeniden gerçek sahibine mi geçiyor?

İlk defa hiçbir konsola çıkacağı haberi bile olmayan bir oyunu önincelemeye almıştım 2001 Ağustos' unda. Şimdi zaman geldi, dünya çapında 25 milyon adet satılan, çoğu insana PS One ve PS2 makinelerini satın aldıran oyunun yeni soluğu Tekken 4 PlayStation 2' lerimizde. Hemen oyunun hikayesine geçelim.

Heihachi, iki sene önceki turnuvada Ogre' ı yakalamayı başaramamıştı. Yine de vazgeçmeye niyeti olmayan keçi dede, araştırmacılarına Ogre' ın geride bıraktığı kan örneklerini ve deri dokularını toplayıp inceleme emri verdi. Heihachi'nin amacı, Ogre' nin genleriyle kendisininkileri birleştirip, yeni bir yaşam formu oluşturmaktı. Bu araştırmalar başarıya ulaşamadı.

Heihachi'nin biyo mühendisleri, uzun ve kapsamlı deneylerden sonra, Ogre'ın genetik şifresini diğer bir organizmaya entegre edebilmek için ek bir gene ihtiyaç olduğu sonucunda birleştiler: şeytan geni. Heihachi, kendi gen yapısının bu özellikten yoksun olduğunu öğrendiğinde hayal kırıklığı yaşadı ama en azından nerede bulabileceğini biliyordu: Jin Kazama.

The King Of Iron Fist Tournament 3' de Ogre'yi alt etmeyi başaran Jin, Heihachi tarafından vurulmuştu. Hayatını kaybeden Jin, bir şeytana dönüşmüştü. Turnuvadan sonra Jin kayıplara karıştı. Heihachi her yerde onu arattı ama sonuç alamadı. Fakat aramaların sonucunda bulduğu bir fotoğraf çok ilgisini çekti. Yirmi yıllık bu fotoğrafta darbe izleri ve yanıklarla kaplı, yanmış bir ceset vardı. Heihachi cesedin arkasına dikkatli baktığında, deforme olmuş kanata benzer uzuvları fark etti.

Heihachi, resimdeki cesedin 20 yıl önce bir volkanın içine fırlattığı öz oğlu Kazuya olduğunu anladıktan sonra, bütün adamlarına cesedi bulma emri verdi. Bu araştırma, Heihachi' yi doğruca biyo genetik alanında çok başarılı çalışmalar yapan G isimli bir firmaya götürdü. Firmanın cesedi daha önceden bulduğu ve genetik bilgiyi analiz ettiği ortaya çıktı. Gerçekte bu firma da, Kazuya' dan kalanları kullanarak yaşama döndürme ile ilgili deneyler yapıyordu. Heihachi, Kazuya' nın cesedinin ve araştırma sonuçlarının aynı şirkete ait Nebraska ve Nepal' deki araştırma laboratuarlarında saklandığını öğrendi. 25 Aralık Cuma günü, The Tekken Force, Nepal' deki yüksek güvenlikli laboratuarı ele geçirdi. Binanın alt katları kullanılmaz hale getirildi. Önemli dosyaların bulunduğu üst kattaki serverlar helikopterlerle taşındı. Bu sırada Heihachi yönetimindeki diğer bir grup, Nebraska' daki yer altı laboratuarına girip Kazuya' dan geriye kalanları toplamaya çalışıyordu. Helikopterinden operasyonu takip eden Heihachi, işlerin Nepal' deki kadar yolunda gitmediğini fark etti. İlk giden grup cesedin bulunduğunu düşündükleri odaya ulaşamadan püskürtüldü. Az sonra bir yaratık silüeti göründü. Görüş alanına girdiğinde, Heihachi yaratığın Kazuya olduğunu anladı.

Kazuya, firmanın deneyleri sonucu tekrar hayata döndürülmüştü. Tekrar canlanmasının ardından, içindeki şeytanın kaynağının bulunması için vücudunu bilimsel araştırmaların hizmetine sunan Kazuya' nın asıl amacı, içindeki şeytana hükmedebilir hale gelmekti. Böylece şeytanın da bütün özelliklerinden faydalanabilecek, bu şekilde hem Heihachi, hem de Mishima Zaibatsu' dan intikamını alabilecekti (Financial Empire). Heihachi' nin laboratuarı bombalayıp planlarını bozmasına sinirlenen Kazuya, ağır silahlarla donatılmış Tekken Force Troop' u yok etti ve laboratuarın alevli enkazında gözden kayboldu. Heihachi, Kazuya' nın kaçması yüzünden çılgına döndü ve hıncını kaçışı rapor eden adamlarından çıkardı.

Abel, Heihachi' nin baş bilimsel danışmanı, Heihachi' yi gaza getirerek bir an evvel Kazuya' yı yakalamaya ikna etti. Heihachi, sakinleştikten sonra bu fikri düşünüp bir plan kurmaya başladı. Yüzünde bir gülümseme belirdi: "-Turnuva"

Bir önceki turnuvadan iki sene geçmesinin ardından dördüncü turnuva da ilan edildi. Büyük ödül ise güçlü Financial Empire olacaktı. Kazuya, turnuvanın ortaya çıkması için bir tuzak niteliği taşıdığını bildiği halde, düşmanlarından intikam alabileceği şansını göz önünde bulundurarak katılım kararı aldı.

Hikayeyi anladık da peki yeni Tekken' imiz nasıl? Bir kere Tekken Tag Tournament' dan çok daha gelişmiş ve hızlı olan bu oyunda, çevre gerçek üç boyutlu ve tamamen etkileşimli. Gerçekten özgür hareket edebilme hissi vermesinin yanı sıra dövüşünüze de direk etki ediyor. Mesela rakibinize bi korsunuz, duvara yapışır, jiletle kazırlar. Tam maçı kaybettiğinizi düşündüğünüz anda rakibinizi köşeye çekip yer misin yemez misin yapabilirsiniz. Yumruğu patlatıp telefon kulübelerine uçurup parçalayabilirsiniz. Görünümleri kadar boyutları da farklı olan mekanlarda duvardan sekip rakibinize vurabilir, onunla yer değişebilir, yana adımlarla 360 derece dönebilirsiniz. Oyun daha hızlı, grafikler çok çok iyi, insanlar neredeyse gerçek gibi. Tekken serisi gerçekçi hareketleri ve göz kamaştırıcı kombolarıyla ünlü. Artık bu komboları memory carda kaydetmeniz için tek yapmanız gereken oyunu bir kez bitirmek. Oyuna yeni eklenen karakterler renk katıyor, özellikle de Steve ve Craig, daha önceki Tekken oyunlarında görülmemiş ilginç hareketlere sahipler. Bunun yanında Jin' in de hareketleri tamamen değişmiş. Tabi eklenenlerin yanında çıkartılan özellikler de var. Mesela joypad' da hiçbir şeye basmadığınız zaman yapılan otomatik gard özelliği kaldırılmış, şimdi çatır çatır yiyorsunuz darbeleri. Yana adımlar yine etkili ama eskisi gibi değil, bu kez basılı tutarak istediğiniz kadar yana gidebiliyorsunuz. Tabi bu durumda sadece aşağı geri yaparak aşağı seviye saldırılardan korunabiliyorsunuz.

Çok fazla modu olan oyunun oynanma süresi cidden uzuuuuuun. Aslında bu muhteşem oyunun tüm hareketlerini de yazmak istedim ama çok uzun tutacağından yarım yamalak olsun istemedim. İlgilenenler hareketleri www.tekkenzaibatsu.com dan alabilirler.

Duvarlar ve köşeler

Rakibinizi bir köşeye çekin. Ters zıplamayla kontr atak yapın ve rakibe yer misin yemez misin. Duvarların kullanımı, dövüş oyunları için gerçekten çok mükemmel bir fikir. Sınırsız uzaklığa sahip bölümler yerine, köşeye sıkışılabilen daha gerçekçi mekanlar olması büyük gelişme. Oyunda duvarları iyi kontrol edebilen, maçı da kontrol edebiliyor. Maça başladığınızda yapmanız gereken ilk iş tam olarak nerede olduğunuzu anlayabilmek. Bu çok önemli çünkü duvara yakın olan dayağı yiyor.

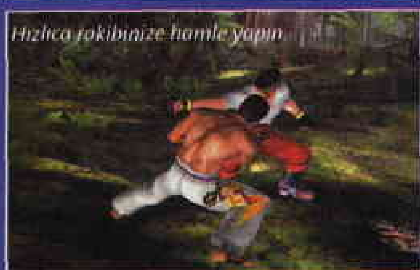

Duvara çarpıp yere düşüyor.


Saldıran kişi yere de vurabilir. Duvara sıkışmak çok tehlikeli bir pozisyondur.

Yan vuruşlar...

Tahmin edin, yana kaçın ve rakibinize zayıf noktasından saldırın. Dövüş mekanının derinliğini hissetmek, bu konuda başarının anahtarı olacaktır. Uzak mesafede ileri geri hareketler ne kadar önemliyse, yakın mesafede de yan vuruşlar o denli önemlidir. Tekken 4' de yan vuruşlar, tam yuvarlak hareket imkanı sağlayacak kadar geliştirildi. Ne de olsa, bu özellik gerçek dövüş sanatlarının en temel prensiplerinden birisi. Tekken, artık dövüşçülerin bir çizgide birbirlerine vurdukları darbeler olmaktan çok uzaklaşmış. Şimdi olay rakibin aklını okumaktan ve akıllıca hareketler yapmaktan geçiyor.


Avantaj olabilecek bir mesafe ve pozisyon kollanır.


Hızlıca rakibinize hamle yapın.



Pozisyon değişimleri

Bir kösede yerlerinizi değiştirmek & rakibinizin avantajını birden tersine çevirmek. Bu yeni özellik sayesinde de köşeye sıkışmışlığın ezikliğini yaşamak yerine, rakibinizi tutup kendi yerinize atabileceksiniz. Sadece zaferlerinin sarhoşluğunu yaşayıp böbürlenen dikkatsiz oyuncular kendilerini birden bire köşede dayak yerken bulacaklardır. Bu şekilde, dövüş oyunlarındaki vazgeçilmez unsur olan sürekli tansiyon ve heyecan sağlanmış.

KARAKTERLER



Heihachi Mishima
Ülke: Japonya (Japon hükümeti red ediyor)
Dövüş Stili: Mishima Stili Karate
Yaş: 75

Ogre' ın dokularıyla vücudunu birleştirerek çok daha güçlü bir yaşam formuna dönüşmek isteyen Heihachi dede, başarılı olamadı, fakat başarılı olmak için şeytan geninin gerekli olduğunu öğrendi. Bunun için geçen turnuvada şeytana dönüşen Jin' i arattı, bulamadı. Bu arama esnasında, 20 yıl önce volkandan aşağı salladığı oğlunun cesedinin G Corporation isimli bir firmada olduğunu öğrendi. Tekken Force' unu kullanarak firmanın laboratuarını bastı. İşler yolunda gitti, ta ki Kazuya ortaya çıkıp koca orduyu dağıtana kadar. Öfkelenen Heihachi için çözüm yakındı: The King of Iron Fist Tournament 4.



Kazuya Mishima
Ülke: Japonya (milliyetini red ediyor)
Dövüş Stili: Mishima Stili Karate
Yaş: 49

20 yıl önce babası tarafından volkana atılan Kazuya, G Corporation tarafından hayata döndürüldü. Laboratuarlarda, kendindeki şeytan genini inceleyerek Heihachi' ye karşı kullanmaya karar verdi. The King Of Iron Fist Tournament 4' ün bir tuzak olduğunu bilmesine rağmen, sadece Heihachi' den intikam almak uğruna turnuvaya katıldı.



Jin Kazama
Ülke: Japonya
Dövüş Stili: Klasik Karate
Yaş: 21

Üçüncü turnuvanın ardından kayıplara karışan Jin, kendisine ihanet eden babası Kazuya ve dedesi Heihachi' yi tamamen ortadan kaldırmak için turnuvaya katılmaya karar verdi. Bu an için Avustralya' da iki sene klasik karate çalıştı. Kanını inkar eden Jin, Mishima stili karateyi de bıraktı ve Mishima ismini yok edeceğine yemin etti.



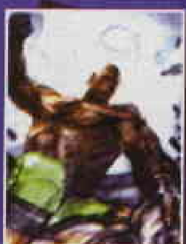
Marshall Law
Ülke: A.B.D.
Dövüş Stili: Matial Arts
Yaş: 48

Marshall Law, dojosu ve fast food zinciri olan başarılı bir iş adamıydı. Geçen sene rakipleri yüzünden iflas etti. Marshall bu yenilgiyi hazmedemeyerek depresyona girdi ve kendisini içkiye verdi. Turnuvanın haberini aldığı zaman da gözleri parladı. Yeniden başarılı olmak için bir ay çok sıkı çalıştı ve en üst düzey formuna döndü. Turnuva onun için yeni bir başlangıçtı.



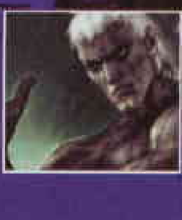
King
Ülke: Meksiko
Dövüş Stili: Güreş
Yaş: 30

King, babası ve öğretmeni olan Armor King' in mezarında, onun ölümüne neden olan kişiden intikam alacağına yemin etti. Ardından güreşten kazandığı bütün parayı kullanarak katili hapisten çıkartıp ona bir uçak bileti gönderdi. Bundan sonra King için turnuvaya katılıp rakibini beklemekten başka yol kalmamıştı; Vale Tudo dövüşçüsünü...



Craig Marduk Resim: "ch006"
Ülke: A.B.D.
Dövüş Stili: Vale Tudo
Yaş: 28

Profesyonel alanda dört yıldır yenilmeyen Craig, bir zamanlar saygı duyulan bir dövüşçüydü. Bir skandala karışmasının ardından profesyonellikten atıldı ve bir bar kavgasında rakibini öldürdü. İkinci derece cinayetten on yıla mahkum oldu. İki yıl sonra bilinmeyen bir şekilde(!?!) hapisten salıverildi ve eline bir zarf tutuşturuldu. Zarfın içinden bir uçak bileti ve bir de turnuva formu çıktı.



Bryan Fury
Ülke: A.B.D.
Dövüş Stili: Kick-Boxing
Yaş: 31

İki yıl önce Mishima Zaibatsu, Bryan' ı üreten adamı bilim danışmanı yapmıştı. Bryan, ömrünün çok azaldığını bildiği için Dr. Abel' i bulmalıydı. Turnuva bu iş için iyi bir fırsattı. Ölümünün yakın olmasına rağmen bir şekilde gücü artıyordu. İçindeki artan öfke, hareketleri kadar dış görünüşüne de yansıdı. Turnuvayı kazandığı takdirde Abel' e vücudunu modifiye ettirecek ve dünyadaki en güçlü yaratık olacak.



Christie Monteiro
Ülke: Brezilya
Dövüş Stili: Capoeira
Yaş: 19

Christie, Eddy Gordo' ya hapishanede Capoeira sanatını öğreten adamın torunu. Eddy, hapishanede verdiği sözü tutmak için Christie' yi buldu ve ona stili öğretti. İki yıl sonra Christie mükemmel bir dövüşçüydü, fakat Eddy arkasında şu sözleri bırakarak kaybolmuştu: "babamın ölümünden sorumlu kişiyi bulup intikamımı almalıyım." Bunun ardından o da Eddy' nin arkasından gitti ve turnuvaya katıldı.



Steve Fox
Ülke: Birleşik Krallık
Dövüş Stili: Boks
Yaş: 21

Orta siklet Dünya Boks Şampiyonu olan İngiliz boksör Steve kariyerinin zirvesinde idi. İstediği her şeye sahip olan Steve' in tek eksiği geçmişiydi. Biyolojik olarak kimin çocuğu olduğunu ve kolundaki yara izinin akıbetini bulmalıydı. Bir gün mafyanın emriyle bir dövüşü kaybetmesi istendi. Steve reddedip maçı kazanınca, kellesine ödül kondu. Amerika' ya kaçmasına rağmen mafyadan kurtulamayan Steve, mutlaka bir yerde öldürüleceğini bildiğinden, turnuvaya katılıp güç elde etmeyi ve geçmişini öğrenmeyi düşündü.



Nina Williams
Ülke: İrlanda
Dövüş Stili: Bone Dövüş Stiline dayalı suikast teknikleri ve Aikido
Yaş: 24

İkinci turnuvanın ardından Mishima Zaibatsu, Nina' yı genetik araştırmalar için kullanmaya başladı. 15 yıl sonraki üçüncü turnuvaya katılan Nina, testlerin verdiği hasardan dolayı çok acı çekti. Daha sonra Mishima' dan kaçıp suikastçi olarak çalışmaya başladı. Hala Anna ve diğer kişisel hatıralarını hatırlayamıyor. Bir gün mafyadan yeni bir iş teklifi geldi, öldürülecek kişi Steve Fox idi. Küçük bir araştırmanın ardından kurbanının turnuvaya katılacağını öğrendi.



Paul Phoenix
Ülke: A.B.D.
Dövüş Stili: Judo tabanlı birleştirilmiş dövüş sanatları
Yaş: 48

Ogre dahil kimseye ye-



...nilmeyerek üçüncü turnuvayı kazanan Paul eve döndü. Fakat Paul' ün mutluluğu uzun sürmedi, Ogre ikinci formu olan True Ogre' a dönüşünce turnuva onsuz devam etti. O kendinin şampiyon olduğuna inansa da yavaş yavaş arkadaşları kayboldu ve dojosu sinek avlamaya başladı. Gazetede turnuva haberini görünce gerçek şampiyon olduğunu ispatlama şansına eriştiğini anladı.



Lee Chaolan
Ülke: Japonya
Dövüş Stili: Mishima Stili Karate ve Matial Arts
Yaş: 48
İkinci turnuvanın ardından Heihachi' ye ihanet edip Kazuya' nın tarafına geçen Lee, Mishima Zaibatsu' dan çıkarıldı. Zaten birkaç senesi kalmış yaşlı bir adamı öldürüp intikam almanın mantıksız olduğunu düşünen Lee, sakin bir hayat için Bahamalar' a taşınarak kendisini dövüş sanatlarına verdi. Bir gün G Corporation' a saldırıldığı haberini aldı ve bilgisayarları hackleyerek Zaibatsu' nun yeni bir yaşam formu arayışında olduğunu öğrendi. Önemli bir parçanın gerekli olduğunu bilen Lee zaten dövüşmeye hazır olduğundan Zaibatsu' nun başarılı olmaması için kılık ve isim değiştirip turnuvaya katılma kararı aldı.



Violet
Ülke: Bahamalar
Dövüş Stili: Mishima Stili Karate ve Martial Arts
Yaş: 45
Violet, insancıl robotlar yapan bir firmanın sahibi ve eski bir dövüşçü. Hayatından sıkıldığı için turnuvaya katılma kararı aldı. Ayrıca geliştirdiği robotların insanlardan daha iyi dövüşeceğini kanıtlamak istiyor. Fakat mekanik robotlarının bu işi kotarabilmesi için Zaibatsu' nun biyoteknolojilerini engellemesi gerekiyor.



Ling Xiaoyu
Ülke: Çin
Dövüş Stili: Hakke Ken, Hike Ken ve değişik Çin teknikleri
Yaş: 18
Ling, Mishima High School' da okuyan bir öğrenci. Sürekli Zaibatsu ile ilgili dersler okumaktan sıkılan Ling, isimsiz bir e-mail aldı ve Heihachi' nin şeytanlıklarını öğrendi. Mesajı Jin' in gönderdiğini düşünen Ling, gerçeği öğrenmek için turnuvaya katıldı.



Lei Wulong
Ülke: Çin
Dövüş Stili: Beş değişik Çin Stili
Yaş: 47
İşine çok bağlı bir polis olan Lei' nin karısı, sıkılıp onu asistanıyla aldatınca ortalık karıştı. Aynı sıralarda polisin iki yıldır gizlice uğraştığı bir suçluyu elinden kaçıran Lei' nin kariyeri, rakip dedektifler tarafından zedelendi. İşine özel sebeplerini karıştırmakla suçlanan Lei, bir ay işten uzaklaştırıldı. Karizmayı toplamak için mafyanın Steve' i öldürmek için tuttuğu kiralık katili takibe koyuldu.katili yakalayıp mafyayı çökertmek için turnuvaya katılır.



Julia Chang
Ülke: A.B.D.
Dövüş Stili: Değişik Çin teknikleri
Yaş: 20
Julia, arkeoloji çalışan bir öğrenciydi. Kendi topraklarının tehlike altında olduğunu öğrenen Julia, ekosistem düzeltme üzerine çalışmalara başladı. Bu işlerde uzman olan G Corporation' ın bilgisayarlarında yeterli bilgiyi bulabileceğini öğrendi. Uzun süre çalışmalar yaptı ve çözüme ulaşmasına az kaldı. Heihachi şirketi basıp bilgisayarları çalınca, Julia' nın caanım araştırması da uçup gitti tabi. Onun için de tek yol turnuva idi.



Kuma
Ülke: Heihachi' nin hayvanı
Dövüş Stili: Gelişmiş Ayı Dövüşü
Yaş: 10
Son turnuvada Paul Phoenix' e kaybeden Kuma, hayvanlarla ilişkisini kestiği için başarısız olduğunu fark etti. Doğal güdülerini geri kazanmak için Hokkaido dağlarına çıkan Kuma, kendine stiller geliştirerek Paul' ü yenmeye hazırlandı. Kurtulamadığı tek alışkanlığı televizyon seyretmekti. Sık sık kente inip insanların pencerelerinden televizyon seyrediyordu. Yine böyle bir günde turnuva haberini izledi, ve Paul' e ulaşma şansını yakaladı.



Panda
Ülke: Çin
Dövüş Stili: Gelişmiş Ayı Dövüşü
Yaş: 9
Xiaoyu ile beraber okula gidip gelen Panda, Kuma' nın turnuvadan sonra nereye kaybolduğunu merak etmeye başladı. Bu arada Ling' in turnuvaya katılacağını öğrenen Panda, kişisel koruma onun peşinden gitti.



Hwoarang
Ülke: Kore
Dövüş Stili: Tae Kwon Do
Yaş: 21
Hwoarang, Kore' ye dönüşünde özel birliklere katıldı. Çok başarılı olmasına rağmen genelde emir dinlememesi baş ağrıtıyordu. Askerlik hayatından sıkılıp boşluk hissedince sokaklara dönüp çıplak el kavgalara başladı. İçinde Jin' i pataklama arzusu yatan Hwoarang, turnuvayı duyunca çok heyecanlandı. Ama acaba Jin orada olacak mıydı?



Yoshimitsu
Ülke: Yok
Dövüş Stili: Manji Ninja Sanatları
Yaş: Bilinmiyor
Manji partisinin lideri olarak dünyadaki mültecilere yardıma çalışan Yoshi, parasızlık nedeniyle çok zorluk çekiyordu. Organizasyonunun geleceğini kurtarabilmek için turnuvaya katılmalı ve ödülü almalıydı.



Combot
Ülke: bilinmiyor
Dövüş stili: Mimik
Yaş: bilinmiyor
Combot genel amaçlı bir insancıl robot. Lee Chaolan onu turnuvaya soktu. Combot' un gelişmiş özelliği, hareketleri hemen algılayıp aynen uygulayabilmesini sağlıyor. Yine de aceleden yapımı bitirilemedi, ve turnuva esnasında bitirilmesi düşünüldü. Bitirilemeyince birden fazla kişinin hareketlerini aynı anda kullanması mümkün olmadı.

Mega Emin | megaemin@level.com.tr



LEVEL HIT

Bilgi İçin • www.tekken-4.com
Yapım • Namco
Dağıtım • Namco
Tür • Dövüş
Destekledikleri • Dual Analog Controller, Memory Card
Artılar • Buraya sığmaz.
Eksiler • Yok gibi.
Son Karar • Şöyle bir düşünüyorum da, bu oyunu satın almamanız için hiçbir neden yok, vereceğiniz parayı fazlasıyla hak ediyor.

LEVEL NOTU %88



Kızgın kumlardan serin sulara...

sunny garcia surfing







Şu ana dek pekçok deniz temalı spor oyunu yapılmamış olabilir, ama olsun, kendinizi koyvermeyin (fakat bu yazım şekli sebebiyle boynun altında kalmasın), Sunny Garcia Surfing bu alandaki açığı kapatıyor. Hem de nasıl kapatıyor. Soru İşareti.

Kızgın kumlardan serin şeftali suyuna...
Sunny Garcia Surfing'de; oyuna ismini kazayla vermiş bulunan Sunny Garcia'nın yanında; Shane Beschen, Cory Lopez, Shea Lopez, Jason Collins, Timmy Reyes, Nathon Carrol ve de Rochelle Ballard'ı seçebiliyorsunuz. Oyuna başlamadan evvel sörfçünüzün sörf tahtasını veyahut ne bileyim, kişisel kafasını kendiniz belirleyebiliyorsunuz (kişisel kafa demiyeyim, çok ayıp, hem parantezleri mutlak suretle kapatırım, hiç açık unutmam, yaparım ederim... Sunny Garcia Surfing'de tek kişilik oyunlar için; Freesurf, Arcade, Time Attack, Challenge ve Championship mod'ları bulunuyor. Freesurf oyunun pratik kısmı. Bu mod'da aynı zamanda bir Beach School bulunuyor. Burada da oyundaki hareketlerin nasıl yapıldığı şekillerle adım adım anlatılıyor, ancak uygulamalı olarak pratik yapamıyorsunuz. Yani sadece hareketleri ezberleyip daha sonra Freesurf'de bu hareketleri unutuyorsunuz. Arcade mod'undaysa seçtiğiniz zorluk derecesine bağlı olarak belirli bir puan yapmanız gerekiyor. Mesela bu puan; Beginner'da 8000, Amateur'da 12000 ve Professional'da 18000. Championship mod'unda ise turnuvaya katılıyorsunuz ve kurada karşınıza gelen oyuncuyla yarışıyorsunuz. Eğer kazanırsanız, tur atlıyorsunuz.

Sunny Garcia Surfing'in geri kalan iki mod'u Rumble ve King of the Waves. Bunlar aynı zamanda oyunun özel multiplayer mod'ları. Rumble'ı aynı ekranda iki kişiyle oynuyorsunuz. Burada puan almak için herhangi bir hareket yapmıyorsunuz. Yapmanız gereken şey, karşınıza gelen engellerden kaçmak ve bomba gibi power-up'ları toplamak. Bu power up'ları daha sonra sevmediğiniz arkadaşınızı engellemek için kullanıyorsunuz. King of the Waves ise biraz daha farklı. Bu mod'da ekran ikiye ayrılıyor ve belirli zaman içinde rakibinizden daha fazla puan yapmaya çalışıyorsunuz.

Arcade ve Championship'de başarılı olduğunuz zaman yeni plajlar ve yeni sörfçüler de açılıyor.

Şeftali suyundan taze sıkılmış portakal suyuna...
Sunny Garcia Surfing'in oynanış kısmı ve kontrolleri ise biraz karışık. Hareketleri yapmak için çok fazla zaman harcamanız gerekiyor. Aslında kullanılan tuş sisteminde pek sorun yok. Daire tuşuyla hızlanıyorsunuz. Tam dalgalar üzerinize gelirken X tuşuyla ayağa kalkıyorsunuz. İşte ne oluyorsa bundan sonra oluyor. Dalgaların üzerinde tuş kombinasyonları yaparak veya çevrenizde birkaç tur atarak puan toplamaya çalışıyorsunuz, ama dedim ya, bunu yapmak o kadar da kolay değil.

Oyunun grafikleri için en fazla 'vasat' tanımlamasını kullanabilirim. Dalga efekti fena değil, ancak sörfçülerin kaplamaları ve fizik modellemeleri gerçekçi değil. Sonuçta, grafikler biraz daha detaylı olabilirdi. Sesler konusunda da değişen bir şey yok: Daha gerçekçi olabilirdi.

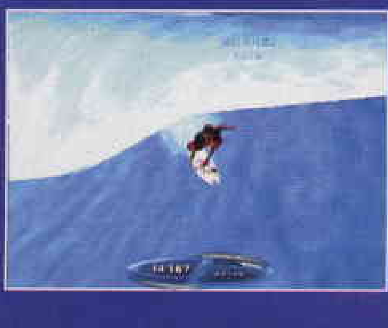
Taze sıkılmış portakal suyundan sonuca...
Sonuç olarak, Sunny Garcia Surfing çok fazla alternatifi olmayan, vasat, ama eğlenceli sayılabilecek bir oyun. Dolayısıyla PS2 kanalıyla denizde kafa kırmak istiyorsanız bu oyunu alabilirsiniz (kafanız kocamansa yanınızda yetişkin biri olmadan kafanızı kırmayın!).

Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Bilgi İçin •	www.kromestudios.com
Yapım •	Kromo Studios
Dağıtım •	Ubisoft / Türkiye dağıtıcısı: Aral Telefon: 0216 327 70 51
Tür •	Spor
Desteklenenler •	Dual Shock, 2 oyuncu.
Artılar •	Yapabileceğiniz hareket sayısı çok fazla. Multiplayer mod'ları eğlenceli.
Eksiler •	Kontroller zor. Grafikler çok kaliteli değil. Sesler ortalamanın altında.
Son Karar •	Sunny Garcia Racing'in kendi alanında pek alternatifi olmadığı kesin. Kontrollere alışırsanız eğlenmemeniz için çok fazla sebep yok. Yine de oyun teknik açıdan daha iyi yapılabilirdi.
Alternatif •	Tony Hawk's Pro Skater 3, SSX Tricky

LEVEL NOTU %68







Space Channel 5

"-Hopbidi hopbidi, sağ, sol, şu şu şu" kelimeleri ilginizi çekmiyorsa bile "Michael Jackson" çekecektir.

Ulala isimli haber spikerimizle beraber dünyayı kurtarmaya ne dersiniz? Hayır mı? Olsun, biz de şöyle bi bakıp çıkarız o zaman. Mini etekli kızımız Ulala için dünyayı kurtarmak ek iş midir nedir, edepsiz uzaylıları dansla terbiye etmeye çalışıyor. Böylelikle hem dünya kurtuluyor, hem de uzaylılar yola getirilip vatana millete hayırlı yaratıklara dönüştürülüyor. Oyunda müzik eşliğinde gösterilen sağ, sol ve ateş gibi tuşlara ritmi yakalayarak doğru zamanda basmaktan başka işiniz yok. Öyle hep dans ederek o uzay gemisi senin, bu iniş platformu benim, şu şu şu diye diye ilerliyorsunuz hep.





Michael Jackson is a True Legend...

Evet, oyunun en ilginç tarafı ve incelemeye alınmasının sebebi, gerçek dansçı, yaşayan efsane (hahaha! – Emin haricindeki tüm Level) Michael Jackson'ın oyunda görünmesi. Michael Jackson, oyunun ilerlerinde hipnotize olmuş "Space Michael" olarak karşımıza çıkıyor. Kurtardığımız zaman da bizim için dans ediyor. Aslında Space Channel Part 2 isimli diğer oyunda Space Michael' ın daha fazla rolü var, neredeyse oyunun yarısını Michael ile oynuyor ve bütün gerçek dans figürlerini uygulayabiliyorsunuz; bu seferki tadımlık.







Esasında Michael Jackson da bir video oyunları delisi. Çocukluğumda aldığım ve sadece dört sayı çıkarabilen Sega dergisinde, Michael Jackson'ın Japonya'daki Giga Center' da Mega Drive' ların başında Sonic The Hedgehog oyuncaklarıyla verdiği pozları hala hatırlıyorum(ah bir bulabilsem yayınlayacaktım da zaten). Hatta MoonWalker filminin ardından aynı isimle bir oyun bile çıkartmıştı üç
Son Karar: Vallahi ben Michael Jackson var diye sevdim ama siz neden
bu oyunu severdiniz bilemiyorum. Üç bölüm sonra insanın başı dönüyor.
Rumble 2' de karşımıza çıkan Michael' ın son durağı da Space Channel 5 oldu. Space Channel' daki ortamın ayrı bir güzelliği vardı, çünkü Michael' ın kıyafetleri ve mekan Scream klibindekilerle birebir uyuşuyordu. Oyunlarla ilgili bunları anlatabilirim. Peki ne oldu bu popun kralına, silinip gitti mi?

And the Invincible Kinf Of Pop!

Hayır, Michael bir yere kaybolmadı. Hatta geçen sene Invincible (yenilmez) albümünü piyasaya çıkarttı. Fakat Michael' ın bu gününe getirdiği Sony Music ihanet edip bazı parasal çıkarlar yüzünden albümünün promosyonunu kesince, ilk hafta satış rekorları kıran albümün başarısı düştü. Klipleri de sık yayınlanmamaya başlayan Michael' a bir darbe de onunla ilgili kötü haberler yazmaktan hoşlanan basından geldi. Dünya çapındaki milyonlarca hayranın birleşip protesto gösterileri düzenlemelerinin ardından Michael Jackson, Sony Music' i mahkemeye verdi. Şimdi sonuç ve Michael' ın yapacağı sürpriz bir patlama bekleniyor.

Her şeye rağmen müzik, dans ve eğlence dünyasına bu kadar faydası olan bir insana Türkiye' de de neden Blue Jean veya bazı başka medya kuruluşlarının karalama yaptığını anlamak mümkün değil. İnsanlara gerçekleri veremeyenlerin ya iyi araştırma yapmadan yazmamaları, ya da hiç kalemi ellerine almamaları gerekir. Ben bu sayfa ile en azından oyun severlerin doğruları görmelerine yardımcı olmak istedim. Michael' ın rengini Vitiligo hastalığı yüzünden mecburen değil de ırkına ihanet etmek için değiştirdiğini, albümünün kalitesiz ve başarısız olduğunu, yaşlandığını ve artık dans edemediğini, onun insan değil de android veya uzaylı olduğunu söyleyenler, bazı konularda araştırmadan yargılama yapmamalılar. Hala dünyanın en fazla satılan albümü rekorunu kimsenin kıramadığını ve Michael' ın aldığı ödüllerin, en küçük fontta bile bu sayfaya sığdırılamayacağını unutmasınlar lütfen. Herkese kucak dolusu sevgiler & saygılar.

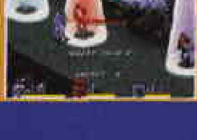
Mega Emin | megaemin@level.com.tr

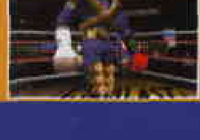
Bilgi İçin	www.sega.com
Yapım	Sega
Dağıtım	AMB
Tür	Aksiyon
Destekledikleri	Dual Analog Controller, Memory Card, Dance pad
Artılar	Michael Jackson
Eksiler	Baş ağrısı
Son Karar	Vallahi ben Michael Jackson var diye sevdim ama siz neden bu oyunu severdiniz bilemiyorum. Üç bölüm sonra insanın başı dönüyor.

LEVEL NOTU %67

Michael' ın bu güne kadar göründüğü üç oyun da Sega' dan geliyor. İşte bundan önceki iki oyun, Michael Jackson' s MoonWalker ve Ready To Rumble 2.











Dedikodular gerçek oldu, dünyanın en iyi dövüşçüleri PlayStation' da buluştu!!!

Ortaokul zamanlarımda ben de o sürekli kaçıp soluğu atari salonunda alan çocuklardan birisiydim. Gerçi ben okuldan kaçmıyordum ama okuldan sonra eve beş saat kadar geç gidiyordum. O yüzdendir ki özellikle Street Fighter oyunlarında uzmanlığım var. Böyle girersin tatile gittiğin herhangi bir yerdeki salona, jetonu atarsın sıkı görünüşlü birisinin karşısına, adamını seçersin ve hareketlere bakarsın. Bütün gözler sana çevrilmiştir, çünkü sen yabancısındır ve mekanın yerlileri olacakları izlemek ister. İki oyunu kazandıktan sonra sıkılan rakip, yerini mekanın en iyilerine bırakır. Hepsini sıradan geçirdikten sonra karşınıza kimse girmemeye başladığı anda alemin kralı sizsinizdir, dayak yeme riskiniz yoksa kasım kasım kasılabilirsiniz. Ertesi gün aynı yere tekrar gidip birisinin karşısına girdiğinizde aldığınız tepki sizi mutluluğun Nirvana' sına çıkartır: "-olamaz, yine mi sen?"

Mart 1999' da Level" a örnek olarak gönderdiğim ve yine ilk yayınlanan incelemem de Street Fighter Zero 3 oldu. SF oyunlarının bendeki yeri daima daha farklı olmuştur. İnsan her yeni oyunda Ken görmekten sıkılmaz mı yahu? Sıkılmıyorum işte. SNK ve CapCom gibi iki boyutlu dövüş oyunlarının ustaları, benim gibi birçok insanın olduğunun bilincindeler. Konsol ve PC' lerin kapasitelerini zorlayan modern dövüş oyunlarının yanı sıra, 2D oyunları üretmelerine devam etme sebepleri de bu zaten. Sadece SF da değil, tanıdığım birçok King Of Fighters hastası da var. Ben pek KOF oynamam ama haftada en az bir kez Art Of Fighting bitiririm, kralını tanımam.

Milenyumun kapışması

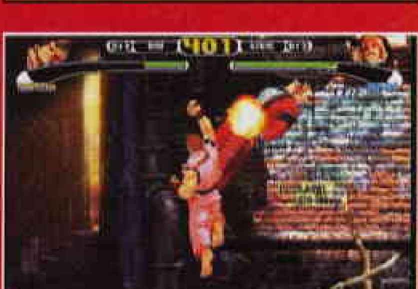
PlayStation öldü dendi, gerçekten de dandik oyunlar yapılmaya başlandı. Fakat arada bir çıkan kaliteli oyunlar ve üretimin asla ayda beş oyunun altına inmemesi hep bir acaba dedirtti. Ortada dolaşan dedikodulardan bir tanesi de DreamCast' deki CAPCOM vs. SNK Pro' nun PS One için çıkacağıydı. Bunun doğru olduğu geçen ay ortaya çıktı ve şimdi oyun gri kutumuzun içinde dönüyor.

Kendi alanlarının en iyisi iki şirket, ikisi de dünyanın en iyi dövüşçülerine sahip olduklarını savunuyor. Çözüm ise milenyum dövüşü organizasyonu. CapCom ve SNK' nın Street Fighter Zero 3 ve King Of Fighters' 98 oyunlarından alınan 35 dövüşçüsü turnuvaya katılıyor. Bakalım kim en iyi?

Oyunumuzda arcade, versus, training, color edit gibi altı mod var. Sınırlarınızı zorlayabileceğiniz bir survival modun olmaması üzü-



























cü tabi. Oyun DreamCast' den çeviri olduğundan olsa gerek ki yükleme süreleri sinir ediyor. Ya da belki de artık PS One' a sabredemediğimden böyle düşünüyorum, her neyse. Bu oyunda da eskilerinde olduğu gibi özel hareketler (halk tabiriyle ölüm vuruşları) mevcut ve bunları yapabilmeniz için özel bir enerji barınız var. Oyuna başladığınızda bu barları doldurmak için hangi sistemi kullanacağınızı seçmelisiniz. CapCom Groove' da, bu bar sizin defansif ve ofansif hareketlerinize göre yavaş yavaş doluyor, SNK Groove' da ise boş an yakaladığınız zaman düğmeleri basık tutmak suretiyle siz dolduruyorsunuz.

LEVEL HIT

Bilgi İçin	www.capcom.com
Yapım	CapCom
Dağıtım	CapCom
Tür	Dövüş
Desteklenenler	Dual Shock, Memory Card 1 Blok
Artılar	Rüya gibi bir karışım
Eksiler	Renk paleti ve yükleme süreleri
Son Karar	Bir PlayStation sahibi iseniz bu oyunu almanızı öneririm, çünkü daha iyi bir dövüş oyunu bulamayacaksınız.

LEVEL NOTU %89



Neredeyse veri tabanımızdaki...

Groove seçimini yaptıktan sonra alıştığınız Street Fighter' a ulaşıyorsunuz. Artık güç mü atarsınız, el mi sallarsınız, aparkata mı kalkarsınız siz bilirsiniz. Oyun klasik havasını korumuş, ama zaten bu oyunlar özlerine hep bağlı kalmalı, çok değişirlerse insanlar daha modern oyunları tercih eder. En azından bütün hareketleri değil, sadece yeni birkaçını öğrenmek durumunda kalıyorsunuz. Bir de yumuşak joypad' iniz varsa keyif sizin. Peki yenilik yok mu? Var. Bi kere karakterler dengelenmiş, dövüş daha adil olmuş. Mesela Blanka daha hızlı olmuş ama verdiği hasar azaltılmış. Yani yine eskisi gibi ard arda top yapıp rakibinizi şaşırtabilirsiniz. Bir de bu oyunda her karakterin bir güç seviyesi var. Buna dayalı bir değişkenli takım sistemi kurulmuş. 1- 4 arası güç seviyeleri bulunan dövüşçüleri bir araya getirerek dört puanlı takımlar oluşturuyorsunuz. Yani 4 level bir dövüşçü veya 1 level dört oyuncu seçme şansına sahipsiniz.

Grafik konusuna geldiğimizde PS One' ın limitleri devreye giriyor. DreamCast' de çok iyi olan renk paleti, PS One' da daha bulanık ve karanlık gözüküyor. Fondaki interaktif öğelerden de makaslama yapılmış, mesela hareketli çoğu karakter çıkartılmış. Dövüşlerin kinetiği ve haliyle de oyunun atmosferi azalmış. Buna rağmen oyunumuz PS One' daki çoğu benzerinden çok daha iyi. yani Geese ve Bison' ı Nakoruru' nun dağında izlemek PS One' da bile güzel. Müzikler de fena değil ama sanki bana mono gibi geldi. Oynanma süresinin çok uzun olduğunu söylememe gerek yoktur herhalde.

...en uzun oyun ismi

Sizin de anladığınız gibi oyun kesinlikle mükemmel değil. Street Fighter motoru üzerine oturtulan bu oyun için PS One' daki Zero 3' den sonra en iyi 2D dövüş oyunu denebilir. Tabi PS2 sahipleri bu oyundan uzak durmalılar; zaten onların CapCom & SNK' ları vardı. Bye&Smile...



MegaEmin™ | megaemin@level.com.tr

strateji ustası

Mafia

Ailenizin tam çözümü burada başlıyor.



Sonunda mafyaya da girdik ya, artık kimse tutamaz bizi. Tabi arkamızın güçlü olması için bizim de bu camiada başarılı olmamız gerekiyor. Başarılı olmak için ise gittikçe zorlaşan 20 bölümü teker teker bitirmek lazım. Hiç merak etmeyin, bu iş tereyağından kıl çeker gibi kolay olacak.

Bölüm 1 : An Offer You Can't Refuse

İlk bölüm peşinizdekilerden kurtulma görevi. İçinde bulunduğumuz taksi hızlanma konusunda büyük sorunlar yaşıyor, o yüzden dümdüz giderek kurtulabileceğinizi sanmayın sakın. Eğer bir süre ilerlediyseniz arkanızdakilerin sürekli sol taraftan çarpmaya çalıştığını fark etmişsinizdir. Bu yüzden yolun sağından değil, solundan gidin. Böylece sizin solunuza girmeye çalışırken karşıdan gelen bir araca veya trafik lambasına çarpmalarını sağlayabilirsiniz. Mümkün olduğunca farklı yollara, hatta yol olmayan yerlere girmeye çalışırsanız kısa sürede onları atlatacaksınız. Artık haritada Salieri'nin barına nasıl gideceğinizi görebilirsiniz.

Bölüm 2 : Running Man

Unuttunuz mu? Biz aslında sıradan bir taksiciyiz ve işimiz insanları istedikleri yere götürmek. Bu bölümde de ard arda 5 tane taksi görevi yapacağız. Taksinize binenler nereye gitmek istediklerini söylüyorlar, haritaya bakarak onları istedikleri yerlere götürmelisiniz. Yalnız 3. ve 5. görevlerde sizden Giuliano köprüsünü kullanmanız istenecek. Başka yoldan giderseniz kabul edilmeyeceğinden buna dikkat edin. Tüm görevleri tamamladığınızda iki kişi taksiye saldıracak ve sizi öldürmeye çalışacak. Yapmanız gereken sürekli olarak sağ sol yapıp koşmak ve ekranda ok işaretleriyle gösterilen ara sokakları kullanmak. En sonunda Salieri'nin barına ulaşacaksınız.

Bölüm 3 : Molotov Party

İntikam zamanı. İlk olarak Morello'nun barına doğru gidin. Yolun karşısına park ettikten sonra garaja gireceksiniz. Ancak bunun için arka sokaktaki kapıyı kullanmalısınız. Ön kapıdaki bekçinin arkasından yaklaşın ve kafasına beyzbol sopasını indirip üzerindeki silahı alın. Şimdi üç aracı da zarar göstergeleri sona gelinceye kadar sopayla haşat edin. Geldiğiniz kapıya doğru gidin ve molotof kokteyllerini arabalara doğru sallayın. Hemen arabaya dönün çünkü her an peşinize düşebilirler. Arabaya atlayın ve Salieri'nin barına geri dönün.

Garaja Eklenen Araçlar: Bolt Ace Fordor Green, Bolt Model B Fordor Brown

Bölüm 4 : Ordinary Routine

İlk olarak Vincenzo'nun yanına gidip silah almalıyız. Barın arka sokağındaki merdivenlerden çıkınca Vincenzo'yu bulacaksınız. Silahı aldıktan sonra Ralph ile konuşun ve size gösterdiği arabaya atlayın. Yalnız bu sırada silahı kaldırmış olmaya dikkat edin. Size söylenen yerlere gidin ve haraçları toplayın. Üçüncü yer şehir dışında. Şehir dışına çıktığınızda haritanın ilerlemediğini fark edeceksiniz. Bunun sebebi burada gidebileceğiniz yalnızca tek bir yol olması. Şehir dışındaki yere ulaştığınızda içeriden silah sesleri duyacaksınız. Binanın arkasına dolanın ve köpekle uğraşmadan sağ taraftaki kutulara tırmanın. İçeri girince ilk olarak sağ taraftaki tuvaleti açın ve içerideki elemanı öldürüp silahını alın. Şimdi merdivenlerden üç kişi çıkacak. Kendinize uygun bir yer bulun ve çıkan üç adamı da öldürün. Giriş katında da üç kişi var ve bunlardan barın arkasında olan otomatik tüfeğe sahip. Üçünü de vurduktan sonra silahsız, atletli bir adam göreceksiniz. Onu da vurun ve arka odada Sam ile konuşun. Konuşmanız bitince az önceki atletli adamın silahlandığını göreceksiniz. Şimdi onu öldürmeniz gerek. Onu da öldürdükten sonra eğer sağlığınız 30'un altındaysa bence tekrar oynayın. Sam ile konuştuktan sonra biri haraç parasını çalmaya kalkışacak. Onu yakalamak için hemen arabaya atlayın ve onun arabasının önünü kesmeye çalışın. Bunun için sağ tarafında refüj olan yerleri seçin, böylece önüne kırdığınızda sizi geçmek için yol bulamayacak. Hemen arabadan inin ve adamı vurarak üzerinden parayı alın.

Bölüm 5 : Fairplay

Burada zamana karşı bir yarış söz konusu. İlk olarak haritanın bu sefer sol alt köşesinden şehir dışına çıkmamız gerekiyor. Buradaki yarış pistine giden tünelin önünde durun ve arabadan inin. Bobby size kapıyı açacak ve beraber garaja gideceksiniz. Şimdi önünüzdeki spor arabayı zaman dolmadan Bertone'ye götürmeniz gerekiyor. Dikkat etmeniz gereken bunu oldukça hızlı biçimde yapmak, yani hız sınırı kullanmayacaksınız. Polis konusunda bir endişeniz olmasın çünkü zaten 60'la gitseniz de çalıntı araba yüzünden polisten kaçmanız gerekecek. Belki akşam saatlerinde polisler uyukluyorlardır, çünkü ben ne giderken, ne de dönerken polise rastlamadım. Son sürat Bertone'ye gideceksiniz ama bunun için köprülerden birini kullanmanız gerekecek. Kesinlikle üst taraftaki tüneli kullanın. Alt kısımdaki köprü tam siz geçerken açılmaya başlayabilir ve zaman kaybedip bölümü baştan oynamak zorunda kalabilirsiniz. Bertone araçla ilgilendikten sonra yine geldiğiniz yoldan (tüneli kullanarak) geri dönün. Bu sırada arabayı çok fazla çarpmamanız gerektiğini de biliyorsunuzdur herhalde.

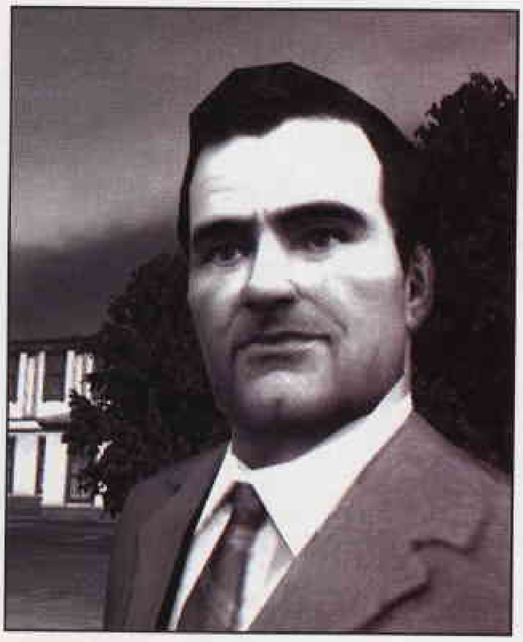
Garaja Eklenen Araç: Schubert Six Red

Bölüm henüz bitmedi. Şimdi de başka işimiz yokmuş gibi yarışa katılmamız gerek. İlk olarak herhangi bir arabayla yarış pistine gidin. Piste ulaştığınızda siz de spor arabalardan birine bineceksiniz. Bu yarış herhalde oyunun en zor bölümü ve bence oldukça gereksiz. Beş tur boyunca bırakın önde gitmeyi, arabayı yolda tutmak için bile acayip ter dökeceksiniz. Sanırım burada kullanabileceğiniz en iyi taktik yarışın başında liderliği alan kırmızı ve beyaz arabaya arkadan bir şekilde çarparak yarış dışı bıraktırmaya çalışmak. Zaman kaybetmeleri bile sizin için oldukça büyük bir avantaj sağlayabilir. Tabi virajlarda hız kesmezseniz neler olacağını anlatmama gerek yok. Herhalde şansınız yaver giderse 1-2 saat uğraştıktan sonra burayı geçebilirsiniz :) (Ne kadar zor olduğunu vurgulamak içindi bu). Yarışı kazandıktan sonra Bertone'ye uğrayın. Size Lassiter marka arabanın nasıl çalınacağını anlatacak ve öğrendiğiniz bu bilgiyi kullanabileceğiniz yeri tarif edecek. Haritada gösterilen yere gidin ve aracı çalıp Salieri'ye dönün.

Garaja Eklenen Araç: Lassiter V16 Phaeton Yellow

Bölüm 6 : Sarah

Yarıştan sonra şeker gibi bir bölüm. Yapmanız gereken Sarah'ı rahatsız eden elemanları pataklamak. Sarah'la beraber yürümeye başladığınızda her ihtimale karşı elinize muştayı alın. İlk olarak üç kişiyi döveceksiniz. Bu sırada Sarah'ı uzun süre gözden kaybetmemeye dikkat edin. Onları dövdükten sonra sol taraftaki aralıktan ilerleyin ve onu rahatsız eden ikinci grubu da halledin. Sarah size olan minnettarlığını oldukça cömert biçimde gösterecek. Bu güzel gecenin ardından sıra insanları rahatsız eden çeteye iyi bir ders vermeye geldi. Vincenzo'dan silahları aldıktan sonra arabaya binin ve Paulie ile birlikte China Town'daki Biff'in yanına gidin. Ondan çetenin nerede saklandığını öğrenin ve elinize beyzbol sopasını alıp karşınıza çıkanları dövün. Bu sırada Paulie'yi de kollamanız gerekiyor, eğer başına çok fazla kişi üşüşürse onu öldürebiliyorlar. Biraz ilerlediğinizde size silahla karşılık vermeye başladıklarını göreceksiniz. Siz de silahınızı çekin ve yine Paulie'ye dikkat ederek karşılaştığınız herkesi öldürün. Çetenin son iki üyesi arabayla kaçmaya çalışacaklar. Burada 4. bölümde olduğu gibi onları engellemek mümkün değil. Yapmanız gereken onları gözden kaçırmamak. Eğer belli bir süre gözden kaçırırsanız görev başarısız olacak. En sonunda kaza yapacaklar ve belalarını bulacaklar.



Bölüm 8 : The Whore

Corleone oteline geldiğinizde arabayı kenara çekin ve içeri girin. Resepsiyondaki görevliyle konuşunca size müdürün sol taraftaki restoranda yemek yediğini söyleyecek. Restorana gidin ve beyaz giysili müdürü bulun. Müdürün yanına gidin ama onu değil de karşı taraftaki koltuklarda oturan siyah giysili adamı ateş ederek öldürün. Çünkü müdüre silah çektiğiniz anda zaten bu adam size saldıracak, müdürü odasında rahatça öldürebiliriz. Şimdi masanın yanına çömelin ve restoran kapısından giren diğer siyah giysili adamları öldürün. Bu noktada cephaneniz bitmiş olabilir, öldürdüklerinizin üstlerini boşaltın. Bir oda geri dönün ve buradaki denizci giysili elemanı da öldürün çünkü o da siz ilerleyince arkanızdan ateş ediyor. Resepsiyonun arkasına geçin ve önce anahtarı alın, sonra da duvardaki ilk yardım kutusunu kullanın. Şimdi yavaşça merdivenlerden çıkmaya başlayın. Merdivenlerde de son birkaç kişi sizi öldürmeye çalışacak. En üst katın bir altındaki katta tüm odaların kapılarını zorlayın, bunlardan bi-

strateji ustası

rinde öldürmeye geldiğimiz hayat kadınını bulacaksınız. Tanıdık olduğu için onu affettikten sonra en üst kata çıkın. Kapısında Director yazan kapıyı açın ve içerideki görevliyi de vurduktan sonra müdürü öldürün. Şimdi masadaki belgeleri alın ve bombayı yerleştirip dışarı çıkın.

Oda havaya uçtuğunda polisler de bizim peşimize düşmüş oluyorlar. Şimdi yapmanız gereken önce binanın yan kısmındaki pervaza çıkmak, oradan da binaların çatıları arasında ilerlemek. Bir noktada yolunuzu polisler kesecek. Gördüğünüz tüm polisleri öldürmelisiniz. Buralarda biraz zorlanabilirsiniz, mümkün olduğunca duvarları siper olarak kullanın ve sürekli çömelin. Polisleri geçtikten sonra ahşap bir merdivene ulaşacaksınız ve bölümün ilk kısmı bitecek.

İkinci kısma bir kilisenin üst katında



başlıyoruz. Aşağı inerken eğer sağlığınız kötü durumdaysa ilk yardım kutusunu kullanın, eğer 50'nin üzerindeyse kullanmak için acele etmeyin. Birazdan çok ihtiyacımız olacak çünkü. Alt kata indiğinizde şansınıza şaşıracaksınız. İki bölüm önce kaza yapmasına sebep olduğunuz adamın cenazesine düştünüz ve karşınızda öfkeli ve tam teçhizatlı bir kalabalık var. Hemen merdivenlere dönün ve birkaç kat yukarı çıkın. Sizi takip etmeye bir veya iki kişi gelebilir. Bunları merdivenleri siper olarak kullanarak rahatça vurabilirsiniz. Şimdi en alta inin ve kapının yanında durun. Burada kendinizi çok az göstermeniz ve gördüğünüz adamı vurmanız gerekiyor. Cephanelerinizi dikkatli harcamaya çalışın çünkü mümkün olduğunca bulunduğunuz yerden hareket etmemek isteyeceksiniz. Sağlığınız kötüleşirse üst kattaki kutuyu kullanın. Herkesi öldürdüğünüzde dışarı çıkıp arabanıza bineceksiniz ama yaptığınız katliamdan dolayı tüm ekiplerce aranıyor durumda olacaksınız. Polisleri radarınızda görüyor olmalısınız, onları atlatmak için bolca hız yapmalı ve ara sokakları kullanmalısınız. Peşinizde bunca polisle Salieri'ye gitmeniz zor olduğundan öncelikle Bertone'ye gidin. Garaja girin ve araçtan inerek gelen tüm polisleri öldürün. Zaten gelse gelse 2 araba polis gelir herhalde. Bunları öldürünce Wanted seviyeniz yavaş yavaş azalacak. Bittiğinde Bertone'den çıkın ve yavaş yavaş Salieri'ye gidin.

Garaja Eklenen Araçlar: Falconer Blue, Lassiter V16 Charon Black

Bölüm 9 : A Trip To The Country

İşler kızışmaya başladı. Ralphy ile konuşunca size yeni arabayı tanıtacak. Garajınız dolmaya başladıysa Ralphy ile konuşarak birkaç araçtan kurtulabilirsiniz. Arabaya binin ve Paulie ile buluşun. Kamyon durduğunda inin ve ahırların arasından ilerlemeye başlayın. Yolun sonundaki kamyonun yanına gelince kısa bir demonun ardından saldırıya uğrayacaksınız. Hemen soldaki ahıra girin ve kapının yanında durun. İçeri giren iki adamı da pompalı ile öldürün. Dışarıdakini de vurup yavaş yavaş geriye dönmeye başlayın. Kırmızı ahırın karşısındaki büyük ahırda da artık düşmanlar var. Bunları da öldürüp duvardaki ilk yardım kutusunu kullanın. Dikkatli biçimde Paulie'nin yanına dönün. Beraberce az önce temizlediğiniz büyük ahıra gidin ve üst katındaki levyeyi alın. Karşıdaki kırmızı ahıra gelince Paulie kapıyı açacak ve içeridekiler size saldıracak. Paulie'ye ateş etmekle meşgul olanları rahatça temizleyebilirsiniz. Eğer elinde pompalı olan düşmanlar sizden uzaktaysalar, Colt ile onları kolayca vurabilirsiniz. Pompalının menzili çok uzun olmadığından size zarar veremeden ölecekler-dir. Üst katta Sam'i bulduğunuzda Paulie dışarı çıkacak ve bu sırada polis baskın yapacak. Elinizde pompalı ile merdivenlere doğru dönün ve yukarı çıkan iki polisi öldürün. Alt kata inin ve buradaki polisi de öldürüp dışarı çıkın. Şimdi kamyonun arkasından sizi takip eden araçlara ateş açacaksınız. Merminiz sınırlı olduğundan dikkatli olun. Yoldan çıkarmanız gereken araç sayısı yalnızca üç. Size iyice yaklaştıklarında önce şoförü, sonra da silahlı adamı vurmaya çalışın. Şehre döndüğünüzde bölümün bu kısmı tamamlanacak. Eğer bir alt görev yapmak isterseniz Bertone'ye, bölümü bitirmek isterseniz Salieri'ye gitmelisiniz. Yolumuzun üstü olduğundan Bertone'ye uğrayalım.

Bu alt görevde Bertone'nin bir arkadaşını uyarmamız gerekiyor. Polislere yakalanmamaya özen göstererek arkadaşının evine gidin ve onunla konuşun. Tekrar Bertone'ye döndüğünüzde size yeni bir aracı çalmayı öğretecek ve bu aracı nerede bulabileceğinizi söyleyecek. Gidip aracı çalın ve Salieri'ye gidin.

Bölüm 10 : Omerta

Yine sırayla Vincenzo ve Ralphy'e uğrayıp silah ve araç ihtiyacınızı karşılayın. Gerekli bilgileri almak için önce Biff'e, sonra Tony'e, son olarak da Joe'ya gideceğiz. Joe ile birkaç kez konuşmaya çalışınca zor kullanmadan bilgi almamızın mümkün olmadığını görüyoruz. Ona bir el ateş ederseniz kuş gibi ötecektir. Joe'nun söylediği yere gittiğimizde Frank'in arabayla götürüldüğünü görüyoruz. Bu aracı gözden kaçırmadan takip etmemiz gerekiyor. Şehir dışına çıktığınızda biraz daha ilerleyip havaalanına ulaşacaksınız. Üzerinize gelen arabadan kaçmak için hemen sağa doğru çekilin. Ana binaya girmeden önce kapıdan sağ taraftaki iki adamı öldürün. Sol taraftaki iki taneyi de öldürdüğünde Frank ve onu koruyanlar dışarı çıkacaklar. Bu binadaki silahları toplayın ve gerekliyse ilk yardım kutusunu kullanın. Şimdi dışarı çıkıp birinci hangara doğru gidin. Bu sırada bir kamyonet gelip hangarın önünde duracak ve kamyonetten inen eleman diğer adamlara saldıracak. Burada amacımız Frank'i koruyan herkesi öldürmek ama yaya olarak bunun pek mümkün olmadığını göreceksiniz. Hemen kamyonete atlayın ve önünüze çıkan herkesi ezin. Merak etmeyin silahları size pek fazla zarar veremiyor. Herkesi bu şe-

kilde ezerek öldürdüğünüzde Frank'le konuşacaksınız. Sol taraftaki Air School binasının önündeki iki adamı da öldürüp içeri girin ve telefonun yanındaki kadınla konuşun. Frank'in yanına gidin ve onu ailesinin yanına götürün. Buraya geldiğinizde girdiğiniz ilk binaya dönün ve tezgahın üzerinden biletleri alıp Frank'in yanına dönün. Anahtarları aldıktan sonra yine ilk binanın arkasındaki garaja girin ve arabalardan birini çalıp şehre dönün. Bankaya gidip kitapları aldıktan sonra yine bir alt görev yapabilirsiniz. Bunu istemiyorsanız doğrudan Salieri'ye gidin. Aksi halde önce Bertone'ye uğrayın ve dövülecek adamın adresini öğrenin. Barın kapısındaki adamı yumruklarınızı kullanarak pataklayınca Bertone size lüks bir arabanın yerini söyleyecek. Arabanın olduğu evin önüne gelince öncelikle kendi arabanızı yolun ters yönünde bırakın. Böylece trafik kilitlenecek ve polislerin gelmesi zorlaşacak. Arabanın yanında dolaşan koruma arkasını döndüğünde kapıyı açmaya başlayın ve hemen araca atlayıp gazlayın. Eğer peşinize polis düşerse atlatmanız gerekecektir. Salieri'ye döndüğünüzde bölüm bitecek.

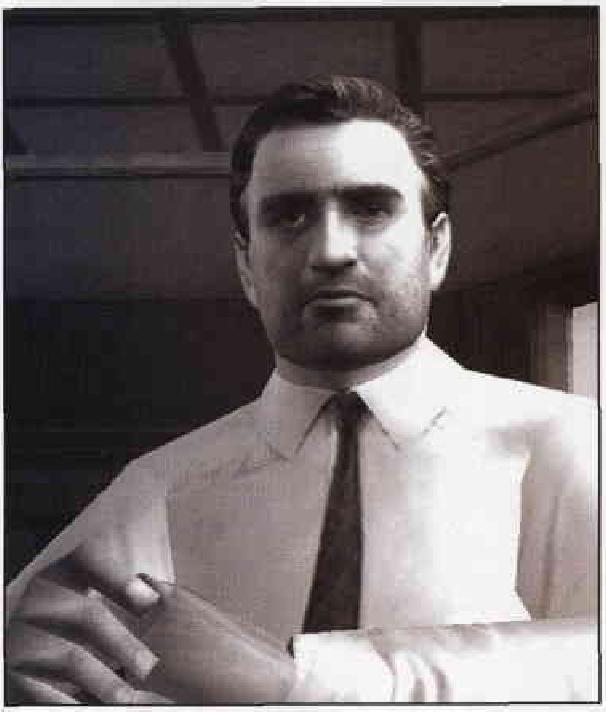
Garaja Eklenen Araçlar: Schubert Extra Six Fordor White, Thor 810 Sedan FWD Orange

Bölüm 11 : Visiting Rich People

Vincenzo'ya olağan ziyaretinizi yaptıktan sonra arabaya atlayıp Salvatore'nin yanına gidin. Onu da arabaya alıp hedefinize doğru yola çıkın. Kapının önünde park edin ve Salvatore'ye kapıyı açmasını söyleyin. Şimdi o sizi kapının önünde beklerken biraz ilerleyip sola dönün ve buradaki bekçiye arkadan yaklaşarak kafasına beyzbol sopasını indirin. Sağ tarafa dönün ve sundurmada bekleyen bekçiyi de aynı şekilde saf dışı bırakın. Evin sağ tarafına doğru gidin ve kapının önünde devriye gezen bekçiyi de arkasını dönmesini bekleyerek indirin. Salvatore'yle konuşup beraber evin önüne gelin. Eve ön kapıdan girerseniz hizmetçi bir süre sonra alarm veriyor. Sorun değil uğraşırım diyorsanız ön kapıdan dalıverin içeri. Aksi halde evin sol tarafındaki arka kapıyı kullanabilirsiniz. Aradığınız oda birinci katta. Odanın sol arka köşesinde kocaman bir kasa göreceksiniz zaten. Bu sırada ev sahibi geri geleceğinden dışarı çıkmaya çalışırken bir iki görevliyi öldürmek zorunda kalabilirsiniz. Dışarı çıkıp arabaya atlayın ve Salvatore'yi evine bırakıp Salieri'ye dönün.

Bölüm 12 : A Great Deal!

Bol çatışmalı, zevkli bir bölüm. Kamyondan indiğinizde otoparkın en üst katına çıkın ve oradaki elemanlarla konuşun. Demonun ardından kendinizi kurşun yağmuru altında bulacaksınız. Sol taraftaki sütunu siper alarak gördüğünüz düşmanlara ateş edin. Eğer varilleri veya araçları havaya uçurabilirseniz çoğunu toplu olarak öldürebilirsiniz. Alt kata indiğinizde burada da benzer bir durumla karşılaşacaksınız. Thompson tüfeği ile burada oldukça rahat iş çıkarabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken kat inmeden önce dikkatli olmak ve ağır ağır hareket edip gördüğünüz düşmanları anında öldürmek. En alt kata ulaştığınızda otoparkın girişindeki kulübede bulunan ilk yardım kutusunu kullanabilirsiniz. Herkes temizlendiğine göre üst kata çıkıp viski kamyonetini alabilirsiniz. Kamyonetle çıkışa geldiğinizde adamlarınız da kamyonete binecek ama bu sırada arkanıza yine düşmanlar takılacak. Kamyonet fazla hızlı gitmediğinden yolda sıkça size çarpacaklar ama depoya kadar pek zorlanmadan ulaşacağınızı sanıyorum. Depoya geldiğinizde kamyonetten inin ve takip eden araçtaki üç kişiyi de öldürün. Eğer isterseniz bu işi daha erken yapıp rahat rahat depoya gidebilirsiniz.



Bölüm 13 : Bon Appetit!

Salieri'yi Pepe'nin restoranına götürdükten sonra eğlence başlıyor. Salieri'yi orada bırakın ve hemen arka kapıdan çıkın. Buradaki ilk yardım kutusunu gerekirse kullanmak için dönebilirsiniz. Yandaki binaya girin ve üst kata çıkarak buradaki elemanı öldürün Thompson'ı alın. Aşağı inince aslında ön kapıdan da diğer adamları vurmaya çalışabilirsiniz ama bunun daha kolay bir yolu var. Geldiğiniz arka kapıdan çıkın ve sol taraftaki ara sokaktan geçin. Şimdi caddeye ulaşmış olmanız lazım, binanın köşesini döndüğünüzde kendinizi restoranın ön kısmına bakar halde bulacaksınız. Tüm düşmanlar karşınızda olduğundan daha rahat nişan alıp, köşeyi kendinize siper olarak kullanabilirsiniz. Hepsini öldürdüğünüzde Salieri ile arabaya binip Carlo'ya ihanetinin bedelini ödetmeniz lazım. Carlo'nun evine gelin ve üst kata çıkın. Kapıyı kırdığınızda Carlo'nun camdan kaçtığını göreceksiniz. Hemen peşinden yangın merdivenini kullanarak gidin ve onu öldürün. Bu sırada kadınların bağırışları yüzünden üç kişi daha peşinize düşüyor. Yalnızca birinde tabanca var, o yüzden bunları da kolayca öldürebilirsiniz.

Garaja Eklenen Araç: Lassiter V16 Roadster Green

Bölüm 14 : Happy Birthday!

Ralphy ile konuşun ve arabaya binin. Haritada gösterilen limana gidip arabayı park edin ve geminin yanına inin. Gemiye girmenize görevli izin vermeyecek çünkü davetiyemiz yok. Hemen karşı taraftaki binanın solundaki açık kapıdan içeri girin ve alt kattaki denizci kıyafetlerini giyin. Artık rahatça gemiye binebilirsiniz. Bir üst kata çıkın ve geminin kıç tarafına gidin. Geminin en ucuna ulaştığınızda sol tarafta tuvaleti bulacaksınız ancak kapısında kilitli olduğu yazıyor. Alt kata inin ve sağ tarafa doğru giderek çizgili kıyafet giymiş görevliyi bulun. Onunla birkaç kez konuşarak anahtarı alın, tuvalete girin ve dolabın altındaki tabancayı alın. En üst güverteye çıkın ve beklemeye başlayın. Kısa süre sonra meclis üyesi odasından çıkacak ve konuşma yapmaya başlayacak. Hemen silahınızı çekip onu öldürün ve en alt kata kaçmaya başlayın. Geminin sağ tarafına yanaşmış olan botu göreceksiniz, onun yanına gidince bölüm bitecek.

Garaja Eklenen Araç: Crusader Chromium Fordor Blue

Bölüm 15 : You Lucky Bastard

Vincenzo ve Ralphy ziyaretlerinden sonra söylenen lokantaya gidiyoruz. Telefonu kullanıp demoyu seyrettikten sonra peşimizdeki arabadan kurtulmamız gerekiyor. Bunun en kolay yolu tam size yandan vurmaya hazırlandıkları sırada onları direklere vurdurmak. Arabanın içinde üç kişi olduğundan direğe tosladıklarında en az biri ölmüş oluyor. Onları durduğunuza göre arabadan inip hepsini öldürebilirsiniz. Salieri'ye döndüğünüzde bölümün ikinci

strateji ustası

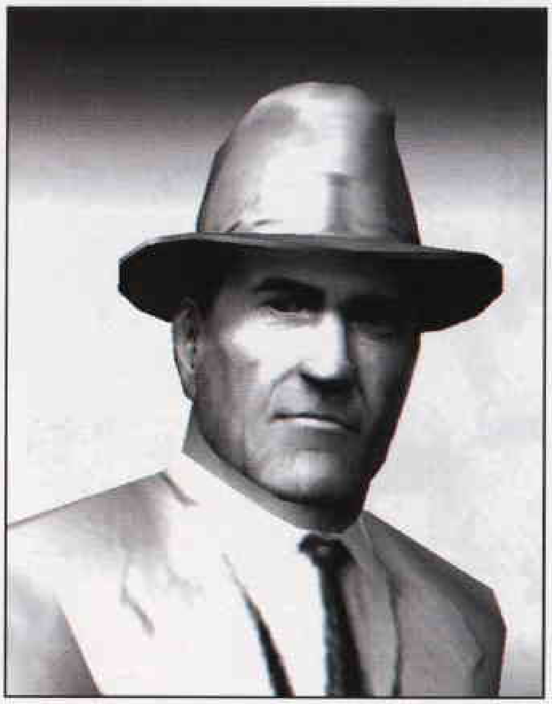
görevi başlayacak. Vincenzo'nun masasının üzerindeki bombayı alın ve yine belirtilen yere gidin. Burada kapının önündeki bekçinin sigarasını bitirip içeri girmesini bekleyin. İçeri girdiğinde arabaya yaklaşın ve bombayı yerleştirin. Aksilikler yine peşimizi bırakmayacak ve üçüncü görev başlayacak. Paulie'nin silahının tutukluk yapmasıyla yine bir takip kısmı başlayacak. Aynı taktik burada da geçerli. Dördüncü ve son görevde ise artık Sergio'yu bizzat öldürmemiz gerekiyor. İlk başta Sergio'nun arabasını gözden kaçırmadan takip etmeniz gerekli. Polisleri falan umursamayın, zaten bir süre sonra liman kısmına ulaşacaksınız ve kısa bir yüklemeden sonra kendinizi oyunun en zorlu çatışmalarından birinde bulacaksınız. Hemen arabanın yanına çömelin ve ilk dört kişiyi öldürün. Bunlar biraz da silah toplamanız için koyulmuşlar sanki. Tavsiyem bölümde sürekli Thompson kullanmanız. Şimdi arabanıza veya herhangi bir kamyonete atlayın ve dümdüz ilerleyin. Bu sırada önünüze iki kamyonet dolusu adam çıkacak. Bu kısımda ileri geri birkaç tur atarak bunları ezebilirsiniz. Eğer aracınız çok fazla kurşun aldıysa başka bir kamyonete geçebilirsiniz çünkü bir zaman sonra havaya uçma ihtimaliniz var. Buradaki adamları da temizledikten sonra düz ilerlemeye devam edin ve deniz kıyısına kadar ulaşın (en sol taraftan). Sol kısımdaki kulübenin içinde çok uzun menzilli tüfeği olan bir adam ve içeride ilk yardım kutusu var. O tüfeği kullanarak gemi vinçlerinde bulunan keskin nişancıları çok uzaktan vurabilirsiniz. Şimdi burada biraz bulmacamsı bir kısım var. Tüfeği aldığınız kulübeye yüzünüzü dönerseniz sol tarafta iki büyük hangar göreceksiniz. Kapılarının üzerinde 1908 yazısı olan bu hangarlardan soldakinin önünde şık bir araba var, işte bu hangar Sergio'nun saklandığı hangar. Ve yine dikkat ederseniz bu hangarın kapısına doğru giden bir ray var. Rayı geriye doğru takip ettiğinizde iki tane makas ve iki tane vagonla karşılaşacaksınız. Vagonların hemen önündeki makası değiştirin ve vagonun önündeki takozu oynatın. Vagon hareketlenecek ve değiştirdiğiniz makas sayesinde Sergio'nun bulunduğu hangara çarpacak. Eğer yanlış yaparsanız şansınızı ikinci vagonla da deneyebilirsiniz. Kısa bir süre sonra Sergio'nun sesini duyacaksınız ve bir patlamayla hangar açılacak. Burada oldukça iyi siper alıp yavaş ilerlemeniz gerekiyor. Yaklaşık 5-6 kişi öldürdükten sonra Sergio'yu harcayın. Artık görev bittiğine göre ister Bertone'ye uğrayıp bir alt görev yapabilir, veya doğrudan Salieri'ye dönebilirsiniz.

Bertone sizden yaralı bir arkadaşını doktora götürmenizi isteyecek. Söylediği yere gidin ve yaralı elemanın başında adamla konuşun. Yaralı eleman arabaya binince zaman kaybetmeden doktora götürmeniz gerekiyor. Bunu başardığınızda Bertone size çok hızlı bir spor arabanın yerini söyleyecek. Arabanın başındaki korumadan kurtulup çalın. Artık Salieri'ye gidebilirsiniz.

Garaja Eklenen Araçlar: Guardian Terraplane Fordor Black, Bruno Speedster 851 Silver

Bölüm 16 : Creme De La Creme

Morello'yu yakalamak için tiyatroya gittiğimizde ayrılmak üzere olduklarını görüyoruz. Yine Sergio'da olduğu gibi gözden fazla uzaklaşmasına izin vermeden takip etmelisiniz. Haritanın kuzeyinden şehir dışına, oradan da havaalanına geleceksiniz. Burada araba bozulduğundan sizin yaya olarak Morello'yu bulmanız lazım. Biraz ilerlediğinizde onun arabasının da durmuş olduğunu ve uçağa binmek için koştuklarını göreceksiniz. Burada yolunuza çıkacak iki kişiyi vurun. Paulie arabayla yanınıza gelecek. Hemen binin ve uçağın peşine düşün. Burada Thompson'ı kullanarak uçağın arkadaki iki pervanesini vurmanız gerekiyor. Yukarıda uçağın enerjisini göreceksiniz, bu sona geldiğinde uçak havalanacak ama bir süre sonra yere çakılacak. Adamlarınızı Salieri'nin barına bırakıp alt görev için Bertone'ye gidin.



Burada aldığınız araç polis tarafından aranıyor, o yüzden peşinize takılanları atlatmanız lazım. Wanted seviyem zamanla azalıyor diye sevinmeyin, çünkü sıfırlandığı anda tekrar doluyor. Arabayla haritada gösterilen yamaca kadar gelin ve en uçta park edin. Eğer peşinizde hala polisler varsa arabadan inin, biraz koşturun, sonra da polis arabalarından birine binerek dışarıdaki polisleri ezin. Zor gelirse onları vurun :) Burada yapacağımız şey polis arabası olmasa da yoldan herhangi bir arabaya binmek ve yamacın ucunda bıraktığımız arabaya arkadan vurarak aşağı düşürmek. Bertone'ye döndüğünüzde size süper bir Alman arabasının yerini söyleyecek. Arabayı çalmaya çalışırken sahibi durumu fark edecek. Hem onu, hem de ses gelen polisi vurun ve arabaya atlayıp Salieri'ye dönün.

Garaja Eklenen Araçlar: Celeste Marque 500 White

Bölüm 17 : Election Campaign

Vincenzo'dan tüfeği aldıktan sonra yola çıkın. Hapishaneye girmek için sol taraftaki kanalizasyon deliğini kullanacağız. Burası terk edilmiş bir yer, ama yine de içeriyi sahiplenmiş silahlı adamlar var. Gidebileceğiniz tek bir yön olduğundan yolu bulmakta zorlanmayacaksınız. Amacınız en üst kata ulaşmak. Her katta sizi öldürmeye çalışan adamlar var ama çoğunda ateşli silahlar değil de bıçak, sopa gibi şeyler var. Pek zorlanmazsınız. Yine de pompalı ile saldıranların silahlarını her ihtimale karşı alın. En üst kata ulaştığınızda tüfeği alın ve sniper moduna geçin. Konuşma yapmakta olan politikacıyı vurduktan sonra dışarı çıkmamız gerekecek. Bunun için en başa kadar dönmeyeceğiz. Buraya gelirken çıktığımız karanlık merdivenlerin alt kata da gittiğini göreceksiniz. Dışarı çıkarken köpekleri de vurmamız gerekecek. Dışarıda ise delikten girerken yan tarafta bulunan işçi bizi ispiyonluyor. Onları da vurmak lazım. Artık ister Salieri'ye, ister alt görev için Bertone'ye gidebiliriz.

Bertone'nin görevi için söylediği yere zamanında gitmek ve orada bekleyen adamı alıp Bertone'ye geri getirmek lazım. Hiç zorlanmayacağınıza eminim. Karşılığında yerini öğrendiğiniz arabayı çalmak için ise etrafta devriye dolaşan polis arabasının uzaklaşmasını beklemeniz lazım. Yoksa polise bağırıp tutuklanmanızı sağlıyorlar. Arabayı çalıp Salieri'ye dönün.

Garaja Eklenen Araçlar: Wright Coupe Red, Lassiter V16 Appolyon White

Bölüm 18 : Just For Relaxation

Vincenzo'dan silahları alıp Sam'i bırakmanız gereken yere gidin. Ardından Paulie'yle beraber deponun otoparkına gidin ve sandık dolu kamyonetin çıkmasını bekleyin. Anayola çıkar çıkmaz kamyonetin önünü kesin, şoförü dışarı çıkartın ve üze-

rindeki belgeler düşene kadar sopayla dövün. Kamyonete binin ve tekrar otoparka girin. Tek tek kamyonetin arkasındaki kutuları alıp yere bırakın çünkü içeri dolu bir kamyonetle girmeye kalkışırsanız görev başarısız oluyor. Şimdi içeri girin ve dümdüz ilerleyin. Sol tarafta kutuların bulunduğu ambarı göreceksiniz. Kamyonetin arkasını buradaki merdivenlere bitişecek şekilde park edin. İçerideki eleman tuvalete kadar gideceğini, bu sırada kutuları taşımanızı söyleyecek. Ambardan ayrılır ayrılmaz hemen kutuları tek tek alarak kamyonete yüklemeye başlayın. Burada eğer yeterince hızlı davranırsanız (ki ben davranamadım) adam gelmeden tüm kutuları yükleyebilir ve kamyonete atlayıp son sürat dışarı çıkabilirsiniz. Ben son iki kutuyu koyarken adam geri geldi, öyle olunca da kendimi ufak bir çatışmanın içinde buldum. Ambarın içindeki kutular çok güzel siper görevi görüyorlar. Yaklaşık 5-6 adam öldürdükten sonra rahatça kamyonete atlayıp dışarı çıkabiliyorsunuz.

Şimdi arkamızda bizi takip edenlerden kurtulmamız ve tekrar Paulie ve Sam ile buluşmamız lazım. Arkadakileri hiç takmadan Paulie'nin yanına gidin. Kamyonetten hemen inip yandaki sokağa saklanın. Peşinizdekiler arabalarından indiklerinde Paulie ve Sam onların kurşun yağmuruna tutacak. Hepsi öldüğünde kamyonete binin ve Paulie'nin de bindiğinden emin olun. Salieri'nin deposuna gittiğinizde bölüm bitecek.

Garaja Eklenen Araç: Lassiter V16 Fordor Green

Bölüm 19 : Moonlighting

Paulie'yi takip edin ve birlikte trene binin. Yolda onunla konuşun ve anlattıklarını dinleyin. Downtown istasyonuna geldiğinizde trenden ineceksiniz. Bankaya girin ve Paulie'nin planını dinleyin. Şimdi silah almaya gitmeniz gerekiyor. Araba için Bertone'ye gitmenize gerek yok, yolda güzel ve hızlı bir arabayı gözünüze kestirip çalın. Yellow Pete'e gittiğinizde silah olarak bir Thompson, bir de Colt 1911 almanız yeterli. Paulie'nin evine gidip korna çaldığınızda Paulie arabaya binecek ve bankaya doğru yola çıkacaksınız.

Bankaya girer girmez ana kapıları kapatın, böylece buradan Paulie'ye saldırılmasını önleyeceksiniz. Hemen ilerideki kapıyı tekme atarak kırın ve soldaki kapının açılmasını bekleyin. Buradan gelen bekçiyi öldürün ve sol tarafta asılı duran anahtarları alın. Hemen merdivenlerden çıkın ve köşeyi dönüp bekçiyi öldürün. Yine sol tarafa dönün ve müdürün odasına girip dolaptan anahtarı alın. Geldiğiniz yerden dönün ve aşağıya inen merdivenlerden kasa kısmına gidin. Buradaki büyük kapıyı açıp birkaç bekçi daha öldürdükten sonra kasaya ulaşacaksınız. Soygunu tamamladığınızda hemen yukarı çıkın ve dışarıda sizi beklemekte olan aracınıza atlayın. Dikkat ettiyseniz haritada banka ile Hoboken arasında yolları olmayan geniş bir yer var. Burası bir inşaat alanı. Hemen buraya girin ve uygun bir yere park ederek Wanted seviyenizin bitmesini bekleyin. Bundan sonra rahat rahat haritada gösterilen yere giderek bölümü bitirebilirsiniz.

Bölüm 20 : Art of Death

Çok zor bir bölüm. İlk olarak Yellow Pete'e gidin ve kendinize güzel bir Thompson ile Colt 1911 alın. Bertone'ye gidin ve izlemenizi söylediği kadını izleyin ona geri dönün. Size güzel bir arabanın yerini söyleyecek. China Town'a gidin ve arabaların bulunduğu yerin kilidini Colt ile kırın. İçerideki köpekleri öldürdükten sonra arabayı çalabilirsiniz. Şimdi Sam ile buluşacağınız müzeye gidin.



İşte oyunun en zor kısmı. Oldukça lineer bir yer çünkü yapmanız gereken tek şey gördüğünüz tüm düşmanları öldürüp müzede ilerlemek. Dikkat etmeniz gereken iki şey var. Bunlardan ilki merdivenlerden çıkmadan önce size atılacak el bombaları. Eğer hemen geri kaçmazsanız yazık olur. İkincisi ise bu bölümde bulunan tek ilk yardım kutusu. O olmadan başarılı olmanız neredeyse imkansız. Bunu üst katta sağa ve sola doğru merdivenlerin bulunduğu bir yerde bulacaksınız. Kapıdan girdiğiniz anda karşınızda bu kutuyu göreceksiniz ama hemen atlamayın. Yine merdivenlerden el bombaları gelecek, kutuyu görünce acele ederseniz yine yazık olur :) Bombaların ardından 50 sağlığınızı geri kazanın ve yola devam edin.

Bu bölümde sürekli olarak Thompson tüfeğini kullanmaya çalışın ama çok fazla kurşun harcamayın. Arada bir karşılaşacağınız aynı silahlı adamların üzerinden mutlaka cephanelerini alın. Bu bölümde başka bir silahla hayatta kalmanız gerçekten çok zor. Bölümde ilerlerken bir ara demo girecek. Bunda sonra ise herkesi öldürdüğünüzde girdiğiniz odalardan birinde Sam diye bağıracaksınız. İşte bu yeni bir kapının açıldığının işareti. Daha önce ilk yardım kutusunu kullandığınız yere gidip merdivenlerden çıkınca burada daha önce kapalı olan kapıların açık olduğunu göreceksiniz. Bu kısımda en çok dikkat etmeniz gerekenler koltukların arkasına saklanmış pompalı taşıyan elemanlar. Yakın mesafeden ateş ederlerse hiç şansınız olmaz. Bunun için odaya doğru bir el ateş edip, içeridekileri gaza getirmelisiniz. Kim nerede gördükten sonra fazla sorun yaşamayacaksınız zaten.

Bölümdeki herkesi harcadığınızda bu bölümdeki ilk ve son kaydınız yapılacak (daha önce ölürseniz müze kısmını baştan oynamak zorunda kalıyorsunuz) ve Sam ile başa baş kalacaksınız. Sam karşı taraftaki balkonlarda bulunuyor ve sizi gördüğü anda elindeki Thompson'la kurşun yağdırmaya başlıyor. Burada da bire bir dövüş gibi bir şansınız yok, hemen ölüveriyorsunuz. Dikkat etmeniz gereken Sam'e kendinizi gösterip geri çekilmek, böylece onun kurşunlarını harcamasını sağlamak. Bir süre sonra şarjörü bitecek ve değiştirmek için size saldırmaya ara verecek. İşte tam bu anlarda seri bir şekilde üzerine kurşun yağdırmanız gerekiyor. Bunu bir süre tekrarladığınızda Sam artık dayanamayıp kaçacak. Yerdeki kan izlerinden nereye gittiğini öğreneceksiniz ve takip edeceksiniz. Onu gördüğünüz anda da ondan daha hızlı davranıp kurşun yağmuruna tutmanız gerekiyor. Bu şekilde oyunu tamamen bitirmiş olacaksınız.

Eğer benim gibi bu oyuna doyamadıysanız, yeni açılan Free Ride Extreme veya daha önceden de açık olan Free Ride kısımlarındaki görevleri oynayarak içinizde gangster ruhunu besleyebilirsiniz.

Eser Güven | eser@level.com.tr

strateji ustası

ICEWIND DALE II

Elder Scrolls'un son efsanesi hakkında o kadar çok soru geldi ki bir rehber daha hazırlamaya karar verdik.

Gördüğünüz gibi bu ay çok hızlıyız. İncelemesini okuduğunuz oyunların strateji yazılarını da aynı dergide bulabiliyorsunuz. Aslında bunun en büyük sebebi daha oyun çıktıktan iki gün sonra göndermeye başladığınız sorular oldu. E bu kadar ilgi gören bir oyunun açıklamasını da bir an önce yapmak gerekiyor tabii. Yine size kısaca bu yazıda bulacaklarınızdan, en azından bulmanızı planladıklarımdan bahsedeyim. Öncelikle grup yaratımı ve dikkat edilmesi gerekenler hakkında ayrıntılı bir kısım okuyacaksınız, ardından oyunun tam çözümü gelecek. Eğer yerim kalırsa yapılabilecek büyülerin tablolarını da vermek istiyorum. Kısacası her zaman olduğu gibi doyurucu bir Black Isle oyunu yazısıyla beraberiz.

Hep beraber içimize sinecek bir grup yaratalım

İncelemede de okuduğunuz gibi oyundaki 3rd Edition kuralları, karakter yaratırken önümüze oldukça fazla seçenek çıkmasına neden olmuş. Düşünsenize BG2'deki tek bir karakteri yaratırken bile ne kadar zaman harcamıştık, şimdi bunlardan 6 tane yaratacağız. Elbette 6 karakterle oynama zorunluluğunuz yok, isterseniz 4 karakterle bile oynayabilirsiniz. Ama karakter sayısı azaldıkça gruptaki dengesizlik artacak ve oyun zorlaşacaktır.

Size ilk tavsiyem grubunuzu bilgisayar ekranında değil de kağıt üzerinde tasarlamanız olacaktır. Dengeli bir grupta yakın savaşı yönetecek üç tane savaşçı karakter (Fighter, Barbarian, Paladin, Ranger, Monk), zarar verici büyüler yapabilen bir karakter (Sorcerer, Wizard), iyileştirici büyüler yapabilen bir karakter (Druid, Cleric), bir tane de destek karakteri (Rogue, Bard) bulunmalıdır. Önümüzde 11 seçenek olmasına rağmen bunlardan altısını seçmemiz gerekiyor. Yaptığımız seçimin bizi oyunda yarı yolda bırakmaması veya 'keşke başka bir sınıf seçseydim' dedirtmemesi gerekir.

Karakterlerimizi kağıt üzerinde hazırlayalım dememdeki amaç, bu şekilde eğer yapacaksak Multi Class olacak karakterleri daha iyi belirlemek ve yetenek puanlarını buna göre dağıtmak. Grupta bir Cleric bulunması gerekse de, bu karakterin başka işlere de yaraması için Multi Class olması çok yararlı olacaktır. 3rd Edition kurallarına göre en baştan iki veya üç sınıflı karakter yaratma imkanı olmadığından ve bunun için en az bir level atlamamız gerektiğinden yanlış dağıtılan yetenek puanları sizi çok pişman edebilir.

Sınıflarımızı belirledikten sonra bu sınıflara uygun olan ırkları belirlememiz gerekecek. Burada mutlaka ama mutlaka ırk-sınıf ilişkisi olan karakterleri tercih edin. Tablo 1'de hangi ırkın, hangi sınıfı tercih ettiğini görebilirsiniz.

Karakterlerimiz yavaşça şekillenmeye başladı. Irk-sınıf ilişkisi olan karakterler seçmemizin sebebi, bu karakterleri Multi Class yaptığımızda hiç bir experience kesintisi olmayacak. Daha doğrusu eğer bir ırkın Multi Class'ta tercih ettiği sınıflardan birisi tercihli sınıfıysa exp kesintisi olmaz. Ama biz bunu en baştan garantiye almak istedik. Sınıf seçiminde dikkat edilmesi gereken bir nokta daha var. Cleric, Monk, Paladin ve Wizard sınıflarında birçok alt sınıf olduğunu göreceksiniz. Dikkat edilmesi gerekenler şunlar:

Cleric alt sınıflarının her birinde farklı bonus özellikler göreceksiniz. Cleric'inizi en çok hangi konuda kullanmak istiyorsanız ona uygun alt sınıf seçmelisiniz. Örneğin savaşmak için de kullanacaksanız Battleguard of Tempus iyi bir seçim olacaktır. Wizard alt sınıfları ise biraz daha karışık. Her bir Wizard alt sınıfı, karşıt büyü okullarından birinin (bazen ikisinin) büyülerini yapamaz. Örneğin Conjurer sınıfını seçerseniz Evocation okuluna ait Magic Missile, Fireball gibi büyüleri öğrenemezsiniz. Ama bu alt sınıflardan birini seçtiğinizde her level için fazladan bir büyü ezberleyebilirsiniz. Size tavsiyem alt sınıf olarak Wizard seçmeniz. Böylece her okulun büyüsü ezberleyebilirsiniz, tek kaybınız ise level başına bir büyü olur.

Paladin ve Monk'ta ise durum biraz farklı. Bu iki özel sınıfı Multi Class yaptığınızda bir daha Monk veya Paladin levelini arttıramazsınız. Tabi birer istisna dışında. İşte önceden plan yapmanın yararı. Her bir Paladin ve Monk alt sınıfının tercih ettiği bir Multi Class sınıfı vardır. Bu sınıfla Multi Class yaptığınızda Paladin ve Monk levellerini de arttırabilirsiniz. Bu alt sınıfların hayat görüşlerini ve tercih ettikleri sınıfları bilmek, özellikle de bir karaktere sonradan Paladin veya Monk sınıfını ekleyecekseniz çok önemli. Mesela karakteriniz Lawful Good değilse kesinlikle Paladin yapamazsınız. Tablo 2'de de bu bilgileri bulacaksınız.

Yetenek puanlarını da karakterlerimize uygun olarak dağıttıktan sonra (bu kısımda bir değişiklik olmadığından kısa geçiyorum, klasik kurallar Fighter-Strength, Wizard-Intelligence hala geçerli) sıra becerileri seçmeye geliyor. Sınıfınıza uygun beceriler için bir puan gerekirken, biraz daha az uygun olanlar için iki puan harcamanız lazım. Bazı beceriler ise belli sınıflara özgü. Dikkat etmeniz gereken şey oyunda konuşmaları yapacak olan (ana karakter diyebiliriz) karakterin Bluff, Diplomacy ve Intimidate becerilerine önem vermesi. Böylece daha fazla diyalog seçeneğine sahip olacaksınız. Büyücü karakterler için Concentration (büyü sırasında çevreden etkilenmemenizi sağlar) en önemlisi. Ayrıca



Alchemy, Knowledge, Spellcraft da tercih etmeniz gerekenler arasında. Rogue'lar özellikle Hide, Move Silently ve Open Lock becerilerini tercih etmeli. Diğer karakterler de bunlara ağırlık verip Rogue gibi davranabilirler. Use Magic Device yalnızca Bard veya Rogue sınıflarına özgü ve bu sınıfların Wand vs. gibi büyülü eşyaları kullanmalarını sağlıyor ama pek işe yaradığını söyleyemem. Wilderness Lore da gereksiz olanlardan.

Son olarak Feat adı verilen, Fallout'tan tanıdığımız Perk sistemine benzer özellikleri seçmeliyiz. Bunları ayrıntılı olarak açıklamama gerek yok, oyun içinde yeterince açıklama bulacaksınız. Ama burada da karakterinize planladığınız şekilde geliştirmeye çalışın. Örneğin eğer ana karakterinizi kılıç ustası olarak düşündüyseniz, kılıç kullanma özelliğine yüklenin. Zaten bir iki level atladıkça bu özellikleri tekrar seçebileceksiniz.

Tüm bu ince ayarlarla falan pek fazla uğraşmak istemeyenler, oyunun başında hazır beş gruptan birisini seçebilirler. Eğer orada işe yarar bir şeyler bulamadıysanız altıncı hazır grup olan Eser grubunu tavsiye ederim :) Tablo 3'te benim grubumun ayrıntılarını bulabilirsiniz.

Her şey hazır olduğuna göre artık oyuna başlayabiliriz. Bölüm başlarının yanındaki zamanlar benim o bölümü oyun zamanına göre bitiriş sürem, kendi sürelerinizle karşılaştırabilirsiniz (bu süreleri günlükteki her bir bölümün sonunda bulabilirsiniz).

PROLOGUE (Bitiş: Day 2, Hour 7)

Docks

Targos'a ulaşınca etrafta bir goblin saldırısı olduğunu göreceksiniz. İlk olarak iskelenin başındaki Reig ile konuşun. Sizden kolu için kuzeydeki depolardan birinden iksir isteyecek. Burada gördüğünüz cesetlerin üzerlerindeki tüm malları toplayın çünkü karakterlerinizi biraz güçlendirmeniz gerekiyor. Kuzeybatıdaki depoya girip Magdar ile konuştuğunuzda etrafı karıştırmakta serbest olduğunuzu öğreneceksiniz. Her yeri karıştırın, tüm fıçıları parçalayın ve işinize yarar her şeyi alın. Özellikle bazı karakterleriniz için menzilli silahlar ve cephane toplamayı unutmayın. İksir deponun sağ üst köşesinde, alın ve Reig'e götürün.

Sağ taraftaki deponun önündeki Brogan ile konuştuğunuzda depoda goblin istilası olduğunu ve Salty Dog Tavern'den yardım çağırmanızı söyleyecek. Depoyu sizin temizleyeceğinizi söyleyin ve deponun kapısını kırın (veya Rogue ile açın). İçeride ilk başta az sayıda goblinle karşılaşacaksınız. Yine etrafta işinize yarar şeyleri aldıktan sonra kapağı kullanarak alt kata inin. Goblinler bu mağaralardan Targos'a girmişler. İçerideki tüm goblinleri öldürdükten sonra Scroll'u almayı unutmayın ve dışarı çıkıp Brogan ile konuşun. Size Town bölgesindeki Ulbrec ile konuşmanızı söyleyecek.

Ulbrec ile konuşmaya gitmeden önce Docks bölgesindeki her yeri gezin ve girebildiğiniz tüm evlere girerek bütün goblinleri öldürün. Hepsinin öldüğünü günlüğünüzün güncellenmesinden anlıyorsunuz. Durumu Reig'e bildirin.

Jorun Tamewater size evinde tuzaklı bir sandık olduğunu, eğer açabilirseniz içindekileri alabileceğinizi söyleyecek. Tuzak pek fazla zarar vermediğinden Disarm yapmanıza bile gerek yok.

Salty Dog Tavern'de ilk olarak Guthewulfe ile konuşun. Topladığınız malların ihtiyaç fazlası olanını satarak biraz para kazanın. Guthewulfe ile boynundaki muska (x3 Summon Wolf) hakkında konuşun. Eğer konuşmayı Con>16 olan bir karakterle yaparsanız onu içki içme yarışmasına davet edeceksiniz ve kazanıp muskayı alacaksınız. Iron Collar Band ile konuştuğunuzda bir sonuç alamayacaksınız ama onlardan Koluhm ve Phaen hakkında bir şeyler öğrenmeye özen gösterin.

Bu bölümde bulacağız ölü kediyi Firtha'ya götürüp onunla konuşursanız geleceği görebildiğini fark edeceksiniz. Size başınıza gelecekler hakkında bir iki ipucu verecek. Artık Town bölgesine gidebilirsiniz.

TOWN

Hemen kuzeydeki eve girip Koluhm ile konuşun. Size Weeping Widow Inn'den nedene ayrıldığını anlatacak. Inn'e girin ve hancıyla konuşun. Koluhm'un para yerine gariр bir iksir verdiğini öğreneceksiniz. İksir şişesini isteyince Ulbrec'in eşinin bu konuda bir şeyler bulabileceğini öğreneceksiniz. Sağ taraftaki Ulbrec'in evine girin ve onunla konuşun. Size Pallisade bölgesindeki Shawford Crane'e rapor vermenizi söyleyecek. Sağdaki odada eşi Elytharra ile konuşun. Öncelikle Scroll, sonra da hancının verdiği şişe hakkında bilgi alın. Scroll'un kullanılmış bir teleportation büyüsü olduğunu öğrenince bunun hakkında sorular sorun ve haini bulacağınızı söyleyin. Şişe hakkında konuşunca onun büyülü bir şişe olduğunu ve içinde bir hayaletin gözyaşlarını saklayabileceğinizi öğreneceksiniz.

Tablo 1		
Irk	**Alt Irk**	**Tercihli Sınıf**
Human	Human	Hepsi
	Aasimar	Paladin
	Tiefling	Rogue
Half-Elf	Half-Elf	Hepsi
Dwarf	Shield Dwarf	Fighter
	Gold Dwarf	Fighter
	Grey Dwarf	Fighter
Half-Orc	Half-Orc	Barbarian
Elf	Moon Elf	Wizard
	Drow	Wizard, Cleric
	Wild Elf	Sorcerer
Halfling	Lightwood Halfling	Rogue
	Strongheart Halfling	Rogue
	Ghostwise Halfling	Barbarian
Gnome	Rock Gnome	Illusionist
	Deep Gnome	Illusionist

Hana geri dönün. Cahl-Hyred'e şişe hakkında bilgi verin ve yukarıdaki ruhu sorun. Onu serbest bırakacağınızı söyleyin ve odanın anahtarını alın. Akşam olana kadar Rest yapın ve yukarı çıkarak odaya girin. Ruhla konuşarak kocası hakkında bilgi alın. Hancıya Donovan hakkında soru sorun. Salty Dog Tavern'e giderek Gohar ile konuşunca size Donovan'ın gemisinden bir parça verecek. Onu ruha götürün ve ondan bir gözyaşı isteyin. Hancıyla konuşup exp kazanın. Şişeyi Elytharra'ya götürünce ister 500-700 altın arası satabiliyor veya onunla büyülü bir eşya yapmasını sağlıyorsunuz.

Sağ yukarıdaki evlerden biri Phaen'in evi. Onunla konuştuğunuzda ve Scroll'dan bahsettiğinizde bir hain olduğunu anlıyorsunuz. Onu öldürün ve Elytharra'ya bilgi verin.

Sol köşedeki tapınak hastanesine gidin. Öncelikle oradaki rahiplerle konuşun. Hastalardan Garradun ile konuşunca sizden sevgilisine mektup götürmenizi isteyecek.



strateji ustası

Tablo 2		
Sınıf	Tercihli Multi Class sınıfı	Hayat Görüşü
Paladin of Ilmater	Painbearer of Ilmater	Lawful Good
Paladin of Helm	Fighter	Lawful Good
Paladin of Mystra	Wizard	Lawful Good
Monk of Old Order	Rogue	Herhangi bir Lawful
Monk of Broken Ones	Painbearer of Ilmater	Lawful Good
Monk of Dark Moon	Sorcerer	Lawful Evil

Mektubu alın ve rahip Denham ile konuşun. Böylece Garradun'un aslında bir doppleganger olduğunu öğreneceksiniz. Tekrar Garradun ile konuşun ve onu öldürün.

Dışarıdaki Lumbar Grundwall ile konuşun. Vincin kırık olduğunu öğrenince yardım teklif edin ve Palisade bölgesine geçin.

PALISADE

Buradaki asıl görevimize başlamadan önce biraz exp kazanalım.

- Hemen kuzeyde bir fıçı üzerinde silah çalışması yapan askerleri göreceksiniz. Instructor ile konuşun ve askerlerin yanlış yaptığını söyleyin. Fıçıyı kırın ve onlara yeni bir hareket öğretin (450xp).
- Biraz daha yukarıdaki Drill Sergeant ile Cleric'i kullanarak konuşun. Askerleri kutsadığınızda 450xp kazanacaksınız.
- İleride Shield Rack'in önünde duran birisini göreceksiniz. Onunla konuştuğunuzda kalkanı almanıza izin vermeyecek. Eğer Bluff yeteneğiniz yüksekse oradan ayrılmasını sağlayabilirsiniz. Eğer bunu yapamadıysanız buraya savaştan sonra uğrayıp kalkanı almayı unutmayın.
- Alt tarafta Niles ile konuşun ve onu içki içmeyi bırakmaya ikna edin (600xp).
- Yukarıda fıçıların başındaki Anson ile konuşun. Ondan bu üç bölge arasında dolaşmanızı gerektirecek görevler alacağınızı ve bu yüzden size yardımcı olacak birini bulmanız gerektiğini öğreneceksiniz. Ayrıca ondan Docks bölgesindeki fareleri öldürmek için Firtha'nın kedisini kullandığını da öğreniyorsunuz.
- Biraz ileride fıçıya ok atan askerlerin yanına gidin ve altın veya Longbow için iddiaya girin. Ok kullanarak fıçıyı parçalayın ve iddiayı kazanın.
- En sola gidin ve mancınığın başındaki Caulder ile konuşun. Eğer konuşan karakter dwarf veya gnome'sa veya Intimidate yeteneğiniz yüksekse onu mancınığı tamir etmeye ikna edebilirsiniz. Docks'ta bulduğunuz hammer ile tamir işini tamamlayın (900 xp)

En aşağı inin ve büyük binaya girerek Shawford ile konuşun. İlk görevinizi Olap Tamewater'dan alacaksınız. En yukarıya kadar çıkın ve Olap'la konuşun. Size vinci tamir etme görevi verecek. Ondan yardımcı olarak Swift Thomas'ı kullanma iznini alın. Thomas ile konuştuğunuzda sizi istediğiniz bölgeye anında götürecektir. Town'a gidip Lumbar'la konuşun, ardından Docks'a gidip Jorun'dan vinç parçası alın, Town'a gidin ve parçayı vince yerleştirin. Palisade'e giderek önce Olap'la, sonra da Shawford'la konuşun.

İkinci görev ok toplamayla ilgili. Sol tarafa gidin ve Isherwood ile konuşun. Town'a inip Gallaway Depot'a girin. Deidre ile konuşun ve onu ok vermeye ikna edin. Bunu yapamazsanız okları satın almanız gerekecek. Önce Isherwood, sonra da Shawford ile konuşun (1200xp).

Üçüncü görev için Town'a inin ve Koluhm'la ölü goblin hakkında konuşun. Eğer konuşan karakter Human değilse goblinin konuşmasını deşifre edebileceksiniz. Shawford'a öğrendiklerinizi anlatın (1800xp).

Dördüncü görev için tekrar Iron Collar grubuyla uğraşmanız lazım. Docks'taki Salty Dog Tavern'e gidin ve onlarla konuşun. Biraz sonraki savaşta herkese ihtiyacınız olduğundan onları mutlaka ikna etmeye çalışın ve öldürmeyin. Eğer Diplomacy yeteneği olan bir karakteriniz varsa onları Phaen ile ortak olmakla ve onların da hain olarak yargılanacağıyla tehdit edin. İşe yarayacaktır. Aksi halde Intimidate yeteneği yüksek olan biriyle tehdit edin. Shawford'a dönün ve konuşmanın hemen ardından oyunu sağlam biçimde kaydedin. Goblin liderleri Palisade'e teker teker geliyorlar ama etraflarında onlara yardımcı olan birçok goblin var. Bir grubu öldürdükten sonra çok kısa bir süre için Quick Save şansınız olabiliyor, mutlaka değerlendirin. Üç grubu da öldürdükten sonra Shawford ile konuşun ve yaptığınız görevlerin karşılığında para isteyin. Town'a inip Ulbrec ile konuşun. Palisade'e dönerek sol üst köşeden dünya haritasına çıkın.

CHAPTER 1 (Bitiş: Day 27, Hour 17)

Bu Chapter öncekinin tersine görev değil, savaş ağırlıklı olacak. Böylece biz de biraz değişiklik yaşamış olacağız. Burada bir haritayı temizleyip diğerine geçeceğimizden haritaları rakamla isimlendirdim.

Harita 1

Buraya girdiğimiz gibi Torak ile konuşuyoruz. Ardından soluklanmadan kendimizi orc saldırısıyla karşı karşıya buluyoruz. Burada kullanabileceğiniz iki taktik var:

❶ Fıçılara hiç dokunmayın, böylece orclar fıçıların diğer tarafında kalacaklar. Menzilli silah kullanan adamlarınızla ve büyücünüzle orcları teker teker öldürebilirsiniz.

❷ Hemen fıçılardan yan yana duran ikisine saldırın. Kırdığınız gibi savaşçılarınızla karşıya geçin ve önünüze gelene saldırın. Onları arkadan ok ve büyüyle destekleyin.

Bu ilk savaşı geçtikten sonra yapmanız gereken sürekli olarak ilerleyip karşılaşacağınız orc gruplarını temizlemek. Bunun için mutlaka önce Hide kullanan Rogue'nuzla grupların yerlerini tespit edin. Oyunda kullanabileceğiniz en sağlam karakterlerden biri ok ve yayı ustaca kullanan, Hide ve Move Silently özellikleri yüksek Rogue'dur. Saklanmış olduğunuzda kimse sizi fark etmeyecek ve görüş alanına yalnızca bir orc sokup, onu okla vurabileceksiniz. Tek okla ölmezse hemen birkaç adım geri çekilin ve tekrar Hide yapın.



Bir süre sonra Dereth Springsong isimli bir Druid'i kurtaracaksınız ve sizden evini temizlemenizi isteyecek. Eğer her yeri temizlediyseniz bu görev de bitmiş olmalı, aksi halde x2600, y1670'teki eve gidin ve temizleyin. Daha sonra sizden karısı Sabrina'yı bulmanızı isteyecek ve kaleye giden yolu kapatan kütükleri ve taşları kaldıracak. Açılan yola henüz girmeyip haritanın sol yukarısına doğru ilerleyin ve burada gördüğünüz kütüklere tıklayarak köprünün bir ayağını açın.

Tablo 3

Irk	Sınıf	Hayat Görüşü	Str	Dex	Con	Int	Wis	Luc	Beceriler
Shield Dwarf	Fighter	Chaotic Good	18	15	15	10	9	9	Ambidexterity Dodge
Half-Orc	Barbarian	Chaotic Neutral	20	14	16	8	8	8	Two Weapon Fighting
Human Aasimar	Paladin (Helm) / Fighter	Lawful Good	17	10	15	10	16	12	Heroic Inspiration
Half-Elf	Rogue	Chaotic Neutral	15	18	12	11	10	10	Martial Weapon Bow Precise Shot
Half-Elf	Cleric (Lathander) / Ranger	Neutral Good	10	13	12	11	18	12	Dodge Improved Turning
Moon Elf	Wizard	Chaotic Good	8	15	12	18	12	11	Subvocal Casting Spell Penetration

Dereth'in açtığı yoldan ilerleyin. Goblinleri kestikten sonra Sabrina ile konuşun ve onu evine kadar götürmeyi teklif edin. Dereth size Scimitar +1 verecek ve onlardan çeşitli iksir ve büyüler alabileceksiniz.

Bu sefer de Sabrina'nın açtığı yoldan ilerleyin ve nehrin karşı tarafına geçtiğinizde daha önceden diğer ayağını açtığınız köprünün bu tarafını da açın. İlerlemeye devam ettiğinizde tekrar Torak'ı dinleyecek ve birkaç orc öldürdükten sonra diğer haritaya geçeceksiniz. Bu ve birkaç haritada, oyun yüklendiği anda kendinizi savaşla iç içe bulacağınızdan, harita değiştirmeden önce gerekli hazırlıkları yapmanızı öneririm.

Harita 2

Orclarla dövüşürken bir Priestess size yardım edecek. Onunla konuştuğunuzda kılıcını çalan Troll'ü bulmanızı istiyor. Görevi kabul edin, isterseniz sonra kılıcı geri vermeyebilirsiniz nasıl olsa.

Doğuya doğru ilerlemeye başlayım. Orc kampına gelmeden hemen önce karşılaşacağınız Kaitlin sizden öncelikle sol taraftaki değirmende esir tutulan köylüleri kurtarmanızı isteyecek. Değirmene giden kapıyı yalnızca kampın içinden açabiliyorsunuz. Bunun için ya Rogue'nun Hide özelliğini, ya da Invisibility iksirini kullanmanız lazım. Kimseye görünmeden kapıyı açın ve grubun yanına geri dönün. Değirmene girin, tüm yaratıkları öldürüp köylüleri serbest bırakın. Kaitlin ile konuştuğunuzda 750xp kazanacaksınız, köylüler serbest kaldığından sağ taraftaki ev yıkıntısına gelmiş olan Arte'den de çeşitli ihtiyaçlarınızı karşılayabilirsiniz.

Şimdi rahatça kampa girip kıyım yapabilirsiniz. Torak'ı öldürdükten sonra üzerindeki anahtarı almayı unutmayın. İlerideki mağaraya girin ve burayı da temizleyip Troll'ü öldürün. Üzerindeki kılıcı geri verip vermemek size kalmış, ben vermeyi tercih ettim. Sonuçta nasılsa çok daha iyilerini bulacağız.

Kaitlin'le konuşunca size dağ geçidi hakkında bilgi verecek. Torak'tan aldığınız anahtarla değirmenin ilerisindeki kapıyı açın ve sonraki haritaya geçin.

Harita 3

Yine önünüze çıkanları öldürerek ilerleyeceğiniz küçük bir harita. Sıkça Alt tuşuna basarak yağmalayabileceğiniz yerleri görmeyi unutmayın.

Harita 4

Önceki haritaya benzeyen bir harita ama burada yapmanız gereken bir iki şey de var. Haritanın kuzeyindeki duvara yaslanmış büyük iskeleler göreceksiniz. İşte bu iskelelerdeki destek sütunlarını yıkmanız gerekiyor. Alt tuşuyla göremeyeceğiniz bu sütunlarda tıklayacağınız yerleri kolayca bulabilmeniz için koordinatlarını vereyim. İlki x2460 y600, ikincisi x1300 y600, sonuncusu ise x180 y720. Eğer karakterleriniz vurmak için bu noktalara yetişemiyorlarsa ok kullanarak kırmalısınız. Üçünü de hallettiğinizde barajı kullanılmaz hale getirdiğiniz için 750xp kazanacaksınız. Ayrıca son destek sütununu yıktığınızda envanterinize kütük eklendiğini göreceksiniz. Haritanın sol tarafındaki yıkılmış köprüyü bu kütükleri kullanarak tamir edeceksiniz. Onardığınız köprüden geçin ve harita değiştirin.

Harita 5

Bu haritaya girdiğinizde izlediğiniz demoda yaratıkların köprüyü yıkmaya çalıştıklarını göreceksiniz. Burada çok fazla zamanınız olmadığından haritayı dolaşıp tüm yaratıkları öldürmeye kalkmayın. Bunun yerine Rogue'nuzla Hide yaparak yavaş yavaş köprüye yaklaşın ve gördüğünüz yaratıkları tek tek okla tahrik ederek üzerinize çekin. Bu şekilde diğer yaratıklarla uğraşmadan sadece köprüyü koruyanlarla savaşacaksınız. İlk yaratıkları geçtiğinizde büyücü Xuki ile karşılaşacaksınız. Xuki'ye geldiğinizde grubunuzun kalan kısmının da yakınlarda olmasına özen gösterin. Burada Xuki'nin sizi oyalama çabalarına sakın kanmayın ve son diyalog seçeneğini seçerek exp kazanın. İlk olarak Xuki ile Malarite Priest'i öldürün. Savaşlarda her zaman ilk olarak büyücüleri öldürmeye özen gösterin. Yoksa sizi oldukça etkisiz kılan büyüler yapabiliyorlar. Bunlardan sonra köprüyü yıkmaya çalışan Ogre'leri öldürün. Köprüyü koruduğunuza göre haritayı dolaşıp kalan yaratıkları da öldürebilirsiniz.

Eğer köprüyü kurtarmayı başaramadıysanız da çok üzülmenize gerek yok. Sadece daha az exp kazanacaksınız ama yine de bir sonraki görevi alabileceksiniz. Bu haritadan çıktığınızda tekrar dünya haritasına geleceksiniz. Palisade bölgesine gidin ve Shawford ile konuşarak yaptığınız görevler için para alın. Ardından Town'a inip Ulbrec ile konuşunca 1575xp'nin ardından saldırganların kalesini yok etme görevini alacaksınız. Palisade'den dünya haritasına çıkın.



HORDE'S FORTRESS

İlk haritaya girdiğinizde sol taraftaki Ennelia ile konuşacaksınız ve size kale hakkında sahip olduğu bilgileri anlatacak. Eğer elinizde fazla Healing Potion varsa yaralarını iyileştirmesi için ona verin. Bu bölümde dikkat etmeniz gereken öğe War Drums. Eğer bu davulların etrafındaki gözcülerden biri tarafından görülürseniz davullar çalmaya başlıyor ve grubunuzun arka tarafında Worg Rider'lar beliriyor. Grubun arka tarafında da Sorcerer ve Cleric gibi zayıf karakterler olduğundan bu durum sizin için çok tehlikeli. Bu yüzden geçen haritalarda olduğu gibi Rogue-Hide ile ilerleyip gördüğünüz davulları uzaktan ok ile patlatmaya çalışın.

Hemen sağ taraftaki köprüden geçmeyin. Köprünün hemen dibindeki davul yüzünden oldukça zorlanabilirsiniz. Bunun yerine haritanın doğusundan yukarı doğru ilerlemeye başlayın ve karşılaştığınız goblinleri öldürün.

Köprüyü geçip devam ettiğinizde x3040 y 2480 civarında kilitli bir kapıyla karşılaşacaksınız ama henüz onu açabilecek anahtara sahip değilsiniz. Köprüden sola ve yukarı doğru gidin. Yine klasik goblin gruplarını temizledikten sonra sağa doğru ilerlemeye başlayın. Burada kaleye giriş kapısını göreceksiniz ama henüz geçmenize imkan yok. Kapıdan geçmek için gerekli olan wardstone'u bulmanız gerekiyor. Bu kapının sağ tarafında yine bir war

strateji ustası

drum ve Trugnuk isimli shaman var. Burası diğerlerine nazaran oldukça zorlu çünkü davula ulaşıp patlatma ihtimaliniz az. Yine de bu kısımda da grubun geri kalanını kale girişinde bırakın ve Rogue ile üzerinize tek tek yaratık çekin. Trugnuk görüş alanınıza girdiğinde onu bir okla vurun, hemen biraz geri çekilip tekrar Hide yapın. Bu sayede Trugnuk size büyü yapamayacak ve siz de vur-kaç taktiğiyle onu biraz zor da olsa öldürebileceksiniz. Buradaki çadırları da yağmaladıktan sonra artık rahatça davulları patlatabilir ve haritanın geri kalan kısmındaki goblinleri harcayabilirsiniz. Trugnuk'un üzerinden aldığınız anahtarla önceden açamadığınız kapıdan geçin ve buradaki ogre ve trollleri öldürüp yeraltına inin.

Bu yeraltı mağaralarında çok fazla yaratıkla karşılaşacaksınız. Sol üstteki kapıyı şifreyi bulmadan açmanız mümkün değil, o yüzden aşağı doğru ilerleyin. Bu kısma geldiğinizde artık Wizard'ınız Fireball büyüsünü öğrenebiliyor olmalı, o ve Web büyüleri burada size çok yardımcı olacak. Taktiğimiz Rogue ile yaratık gruplarının yerlerini tespit etmek, kendi grubumuzu her zaman dar bir koridorun gerisinde tutmak (yaratıkları bu koridorlarda Web ile hapsetmek istiyoruz çünkü), yaratıkları okla tahrik etmek ve tam koridordan geçerlerken önce Web, sonra da Fireball büyüleriyle mümkün olduğunca çok yaratığı öldürmek. Eğer gruptaki büyücüler ölmezse ikinci adım olarak ok, taş vs. ile uzaktan bunları öldürmeye çalışın. İyice batıya gittiğinizde bir oyukta goblin Pondmuk ile karşılaşacaksınız. Kuzeydeki kilitli kapının ardındaki örümcekleri öldürüp etlerini Pondmuk'a götürdüğünüzde size kapının şifresini söyleyecek.

Örümcekli kısımdan ilerleyin ve diğer bir oyuktan bulacağınız Yqoug ile konuşun (konuşurken Paladin kullanmamanızı öneririm). Sizden sonraki haritada bulacağınız Kruntur'dan mesaj getirmenizi isteyecek ve onun grubunun size saldırmaması için gerekli olan şifreyi (Xvım) verecek. Haritanın



üst kısmından diğer haritaya geçin.

Yine bolca savaş gerektiren bu haritada Web-Fireball taktiğiyle çok iyi sonuç alabilirsiniz. Öldüreceğiniz Orog Taskmaster'ın üzerinden Black Wardstone'u alın. Yukarı doğru ilerlediğinizde Kruntur'un kampına geleceksiniz ve şifreyi bildiğinizden kimse size saldırmayacak. Kruntur mesajı vermek için Yquog'dan kardeşinin bileziklerini almanızı isteyecek. Yquog'a dönün ve bilezikleri ondan alıp Kruntur'a götürün. Kruntur mesajla beraber büyülü bir eşya da verecek, mesajı Yquog'a götürdüğünüzde bir eşya daha alacaksınız (bu eşya değişebiliyor).

Kruntur'un olduğu yeri geçin ve sağa doğru ilerleyin. Buradaki merdivenlere ulaşmadan önce öldüreceğiniz grubun liderinin üzerinden ikinci wardstone çıkacak. İki taşa da sahip olduğunuzda merdivenleri kullanarak kaleye çıkabilirsiniz.

Kaleye çıktığınızda ilk iş olarak kalenin dış cephesindeki herkesi öldürün. Bu kısımda özellikle bol sayıda büyücü tayfasından orc ve goblin bulunuyor. İlk olarak bu tarz yaratıkları vurmaya çalışın, zaten çoğunu iyi bir tek okla bile öldürmeniz mümkün. Tüm surları vs. temizledikten sonra alt kattaki kapıdan içeri girin.

Burada ilk olarak bugbear, ardından da bir old orc shaman öldüreceksiniz. Üzerindeki anahtarı alıp ilerleyince Guthma ile Sherincal arasındaki sohbete tanık olacaksınız. Amacınız Guthma'yı öldürmek ve o sağ taraftaki odalardan birinde bulunuyor. Ama hemen ona giderseniz diğer odadakilerin de bir anda başınıza üşüşmesine engel olamazsınız. Bu yüzden Rogue'nuzu tek tek odalara gönderip, odalardaki ufak grupları kendi grubunuzun üzerine çekin. Tüm odaları temizledikten sonra Guthma'nın olduğu odaya girerek onu ve etrafındakileri öldürün. Sağ alt kısımdaki Ogre Jailkeep'in üzerindeki anahtarı alıp alt köşedeki hücreden Braston'u kurtarın. Hatırlarsanız Ennelia'ya Braston'u arayacağınıza dair söz vermiştiniz. Tüm çıkış yollarını temizlediğinize göre Braston'un sizi izlemesini sağlayabilir ve dış kapıyı kullanarak kaleden çıkabilirsiniz.

Braston ilk iş olarak Ennelia ile buluşmak isteyecek ve sizden ayrılıp yürümeye başlayacak. Burada dikkat etmeniz gereken şey acele edip ondan önce Ennelia'nın yanına gitmemek. Biraz bekleyin ve sonra Ennelia ile Braston'ın yanına gidin. Exp ve eşya kazandıktan sonra Targos'a dönüp rapor verebiliriz.



TARGOS

Palisade'e gidin ve Shawford'dan altınlarınızı alın. Ulbrec'in yanına uğrayın ve önerisi üzerine buradan ayrılmadan önce ihtiyacınız olan tüm eşyaları alın. Bunun için Gallaway'e ve Elytharra'ya uğramayı unutmayın. Eğer hazırsanız tekrar Ulbrec'le konuşun ve yeni görevinizi alın. Bunun için Oswald ile uçmanız gerekiyor ama onu Icewind 1'den tanıyanlar (hatta sadece bu oyundaki halini görenler bile) bu yolculuk hakkında kötü fikirlere kapılmışlardır. Oswald'ın yanına gidin ve yola çıkmaya hazır olduğunuzu söyleyin. Sonra da kötü fikirlerinizin gerçekleşmesine tanık olun.

Eser Güven | eser@level.com.tr



hilekar

Yine mi hile yapmaya geldiniz siz? Taş yok mu taş?!

Rollercoaster Tycoon: Corkscrew Follies

Giriş ekranında "RCT2" yazın ve Enter'a basın. Bu işlem, oyuna 1.000.000 dolar'la başlamanızı ve tüm araçların açılmasını sağlayacak.



Medieval: Total War

Kod	Sonuç
matteosartori	Haritanın tamamını açar.
deadringer	1,000,000 Florin.
mefoundsomeau.	Altın.
mefoundsomeag.	Gümüş.
mefoundsomecu.	Bakır.
viagra.	Demir.
worksundays.	Hızlı inşaat.
badgerbunny.	Tüm birimleri ve binaları açar.
conan	İsyancılar gibi oynarsınız.



Big Biz Tycoon

Enter'a basın ve daha sonra hile mod'unu aktif hale getirmek için `cmd` yazın. Daha sonra aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
repair	Her şeyi tamir eder.
mission ok	Level'i tamamlarsınız.
mission cancel	Level'dan çıkar.
beggar enter	Dilenci.
banker enter	Banker.
angel enter	Melek.
gangster enter	Gangster.
thief enter	Hırsız.
time stop	Zamanı durdurur.
stop time	Zamanı sıfırlar.



Dragonball Z: The Legacy of Goku

Yenilmezlik için, ekrana şarkı ve film geldiği zaman; yukarı, aşağı, sol, sağ, B ve A tuşlarına sırasıyla basın.



Madden NFL 2003

Sınırsız oyuncu edit'leme puanı:
Roster's'a gidin ve Edit Player'ı seçin. Rate'ini 99 yapmak istediğiniz oyuncuyu seçin ve yeteneklerini istediğiniz gibi artırın.

Kolay ödüller:
Oyunun iki dakikalık pratik kısmını açın ve oynamak için kendi profilinizden 4 oyuncu seçin. Defans için devamlı "Fire"a basın ve touchdown'lar için her defasında Singleback 4WR All Streaks kullanın.

Cheerleader ve Pump Up Crowd kartları:
Game Situation challenge'larını mini-camp mod'unda başarıyla tamamlarsanız, takımınız için Cheerleader veya Pump Up Crowd kartları açılır.

Takas:
Eğer takımınızın gruptan çıkamayacağını biliyorsanız, başka bir yerel takımla takas yapın.



Mafia

Kolay para: Casino'da negatif numaralar için bahis oynayın.
Free Ride Extreme: Oyunu başarıyla tamamlarsanız Free Ride'da Extreme mod'u açılacak. Bu mod'da yeni arabalar var ve polis yok.



CHEATSTATION

Bol para, çok fazla güç, ölümsüzlük ve problemsiz bir yaşam mı istiyorsunuz? Doğru yere geldiniz...

Delta Force: Urban Warfare (PS One)

Hile modu: ana menüde select, sağ, yukarı, aşağı, yuvarlak, sol, kare, üçgen ve yuvarlak yapın. Yenilmezlik, görünmezlik, sessizlik, sınırsız cephane, bölüm seçme ve kafa büyüklüğü seçeneklerini içeren bir menü açılacaktır.

Space Channel 5 (PS2)

Otomatik kontrol: oyun esnasında L1 + R1' i basılı tutarken yukarı, sol, X, sol, X, aşağı, sağ, yuvarlak, sağ ve yuvarlak yapın. Kodu doğru girerseniz bir onay tonu duyacaksınız. Buradan itibaren oyun kendi kendine devam edecek ve hiç hata yapmayacaktır. Etkisini kapatmak için kodu tekrar girin.

Tam pause ekranı: oyunu durdurup X + yuvarlak yapın.
Alternatif oyun: oyunu tamamlayın, kaydedilmiş oyun dosyasını yükleyin, istediğiniz seviyeyi seçin. Oyun daha zor ve değişik yollarla başlayacaktır.
Tutuşmuş Ulala: %95' i geçtiğiniz anda Ulala' nın etrafını mor bir alev saracaktır.
Michael Jackson' ı görme: Michael Jackson oyunun son bölümünde ortaya çıkacaktır.
Sondan bir önceki boss: ters kontrolleri düşünmek yerine pad' inizi ters tutun, kolaylıkla geçeceksiniz.

Sunny Garcia Surfing (PS2)

Ana kod: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken aşağı, yuvarlak(2), aşağı, sağ, yuvarlak ve X yapın.
Tüm karakterler: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, yukarı, sağ, yuvarlak ve sol yapın.
Tüm bordlar: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken sol, yuvarlak, yukarı, aşağı, yuvarlak, sol, aşağı, yuvarlak ve X yapın.
Tüm plajlar: "Press Start" ekranında L1 + R1' i basılı tutarken aşağı, yukarı, sol(2), aşağı, yuvarlak(2) ve sağ yapın.

CAPCOM & SNK 2000 Pro (PS One)

Gizli dövüşçüler: Gouki, Morrigan, Nakoruru, Evil Ryu ve Shin Iori 300 puan değerinde. Puan toplamak için versus, arcade, training veya pair modlarını oynayabilirsiniz. Price moddaki character shop' dan istediğiniz karakteri satın alabilirsiniz. Diğer karakterler 50 puan değerinde. Bu arada Ryu, Iori, Dan ve Joe' yu satın alamayacağınızı unutmayın.

Sudden Strike II

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
koenigstiger	God mod.
blitzkrieg	Anında zafer.
omniscience	Savaş sisini kapatır.

Yukarıdaki kod'lar oyunun UK versiyonu için geçerlidir.

Kod	Sonuç
**koenigstiger	God mod.
**blitzkrieg	Anında zafer.
**omniscience	Savaş sisini kapatır.

Yukarıdaki kod'lar oyunun Almanya versiyonu için geçerlidir.



Beach Life

Oyun sırasında aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
costa del dosh	Sınırsız para.
quick quick quick!	Hızlı inşaat.
all buildings	Tüm binaları açar.



The Thing

1. Gizli trailer: Main Menu'de bir dakika beklerseniz The Thing filminden bir trailer izleyebilirsiniz.

2. Kayıtlı oyunları aktif hale getirmek: Bunun için Registry'den birkaç ayar yapmanız gerekecek. Çalıştır'a Regedit yazarak Registry'i açın. HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0 satırını bulun. Burada Edit/New/String Value işlemlerini uygulayarak yeni bir satır oluşturun. Bu satırın ismini DoInGameLoadSave olarak belirleyin. Daha sonra Modify'a tıklayın ve Value Data'ya 1 değerini verin. Daha sonra Registry'i kapatın. Artık oyun sırasında ESC'ye bastığınızda Load Game ve Save Game seçenekleri aktif olacak.

DipçikNot: Main Menu'deki Load Game seçeneğini kullanmayın.

3. Hile kod'ları: Hile kod'larını kullanmak için şu yolu izleyin. HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0 satırını bulun. Burada Edit/New/String Value işlemlerini uygulayarak yeni bir satır oluşturun. Satıra, String Value ismini verin ve Modify'a tıklayarak bu satırın değerini 1 olarak belirleyin. Daha sonra oyunu başlattığınız zaman aşağıdaki kod'ları kullanabileceksiniz.

Kod	Sonuç
PlayerInvulnerable	Oyuncunuz için sonsuz sağlık.
NPCInvulnerable	NPC'ler için sonsuz sağlık.
FullWeaponEquip	Tüm silahlar.



Killer Tank

Hileleri aktif hale getirmek için aşağıdaki kod'lardan birini yazın.

Kod	Sonuç
AEDQD	God mod.
AECHEATS	Hile mod'unu aktif hale getirir.
AEFA	Cephane ve silah ekler.
AECLIP	Duvarlardan geçersiniz.
AEHEALTH	Sağlık ekler.



F-16 Multirole Fighter

T'ye basarak kod'ları girin.

Kod	Sonuç
you got what i need	Sınırsız cephane.
food goes here	Uçağı yeniden yükler.
big gulp	Benzini tamamlar.
youre here forever	Yenilmezlik.
damn that corner	Hasar almazsınız.
chiliburger	Uçağınızı tamir eder.
spindive	Çarpmazsınız.
upsidedown	Uçak tepetaklak olur.
paper airplane	F-16'yı kağıt uçağa çevirir.



Joint Strike Fighter

Oyun sırasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını deneyin.

Kombi.	Sonuç
Shift + Ctrl	Herhangi bir silah ve sınırsız sağlık verir
Ctrl+T+U	Turbo hız (10000).
Ctrl+C+0	Senaryoyu kazanırsınız.
Ctrl+G+0	Senaryoyu kaybedersiniz.
Ctrl+S	Renkli duman.
Ctrl+G+U	Güdümlü kurşunlar.
Ctrl+Ctrl+S	Ekran görüntüsü alır.
Ctrl+Ctrl	Pilot Menu'sünde tüm farklı uçakları seçebilirsiniz.



Hile yaparken nelere dikkat etmeli ?

1- Eğer bir hileyi yapmadan önce konsolu açın deniyorsa bu tuş ya " (üzerinde é harfi bulunan tuş) ya da ~ tilde (ü tuşunun üstündeki tuş) tuşudur.

2- Eğer bir dosyayı açıp onda değişiklik yapmanız söyleniyorsa aksi belirtilmedikçe her zaman notepad ile açın.

3- Eğer bir dosyada değişiklik yapacaksanız MUTLAKA yedeğini alın.

4- Eğer hex editörü kullanın diyorsak bu "ultra edit" gibi ayrı ve özel bir programdır.

5- Eğer hile çalışmıyorsa muhtemelen elinizdeki versiyona uygun olan hile bu değildir. Hemen bizi suçlamayın.

CHEATSTATION

Tekken 4 (PS2)

Eddy Gordo olarak dövüşme: Christie Monteiro ile story modu tamamlayın. Ardından Christie' nin üzerine gelin ve üçgene basın.

Miharu olarak dövüşme: Ling Xiaoyu ile story modu tamamlayın. Ardından Ling Xiaoyu' nun üzerine gelin ve yuvarlağa basın.

Okul üniformalı Ling Xiaoyu olarak dövüşme: Ling Xiaoyu ile story modu tamamlayın. Ardından Ling Xiaoyu' nun üzerine gelin ve üçgene basın.

Panda olarak dövüşme: karakter seçme ekranında Kuma' nın üzerine gelip üçgene veya yuvarlağa basın.

Violet olarak dövüşme: karakter seçme ekranında Lee' nin üzerine gelip yuvarlağa basın.

Tüm karakterleri açma: story modu her tamamladığınızda yeni bir karakter açılacaktır. İlk bitirişinizde Jin, ikincisinde Violet, ardından da sırasıyla Nina, Lei, Bryan, Julia, Kuma / Panda, Heihachi ve Combot açılacaktır.

Dojo bölümü: Tekken Force modu bitirin.

Video salonu (Theater mode): story modu bir kez bitirin.

Seviye şifresi: Time Attack, Survival, Tekken Force veya Training modu tamamlayın. Kare + üçgene basılı tutarken yukarı / sağa basarak başarı seviyenizi temsil eden şifreyi görebilirsiniz.

Hareket isimlerini görme: maç esnasında selecte bastıktan sonra komboya girin.

Scooby - Doo And The Cyber Chase (PS One)

İlk bossu geçmek: ateş ettiği zaman onunla aynı köşede durun ki isabet alsanız bile enerjiniz gitmesin.

Egypt üçüncü bölümde extra paylar: bölümün başında iki mumya belirecek. Bunlara pay fırlatmak yerine kaçıp toplayabildiğiniz kadar toplayın. Artık diğer mumyalara yetecek kadar payınız var.

Shadow Gunner: The Robot Wars (PS One)

Yenilmezlik: ana menüde select' e basılı tutup hızlıca üçgen(3) yapın. Ardından üçgen, yuvarlak(2), üçgen, yuvarlak, kare ve X(2) yapın.

Bölüm seçme: ana menüde select' e basılı tutup hızlıca üçgen(3) yapın. Ardından kare, X, kare, üçgen, X,

Battlefield: 1942

Bir hedefi takip etmek için, aynı anda Alt ve F1 tuşlarına basarak virtual pilot mod'una geçin. Düşman uçağını kilitlendiğiniz zaman J tuşuna basarsanız, padlock mod'una geçiş yapabilirsiniz.



Traffic Giant

Para için isminizi Gladstone olarak girin. Senaryoyu kazanmak içinse Gearloose olarak...



Unreal Tournament 2003 (Demo versiyonu)

Single player mod'da oyun esnasında `Tab` tuşuna basın. Sonra aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god	God mod.
loaded	Tüm silahlar.
allammo	Tüm cephane.
fly	Uçma mod'u.
ghost	Duvarların içinden geçersiniz.
walk	Uçma ve duvarların içinden geçme mod'unu kapar.



Alien vs. Predator: Primal Hunt

Oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'lardan birini yazın. Daha sonra yeniden Enter'a basarak kod'u aktif hale getirin. Duydunuz ki `voiyyy, voiyyyy` diye bir ses geliyor, kendinizi kodu doğru girmiş sayın.

Not: <cheat> kelimesi ile kod arasında bir satır boşluk olmasına dikkat edin. Aksi halde hileniz geçerli sayılmayacaktır.

Kod	Sonuç
<cheat> mpcanthurtme	Yenilmezlik.
<cheat> mpschuckit	Tüm silahlar ve cephane.
<cheat> mpbunker	Sınırsız cephane.
<cheat> mpsmithy	Tam zırh.
<cheat> mpkohler	Cephaneyi doldurur.
<cheat> mpstockpile	Cephaneyi doldurur.
<cheat> mpdoctordoctor [sayı]	Belirtilen sayı kadar sağlık verir.
<cheat> mpbeamme	Eski halinizi geri almanızı sağlar.
<cheat> mpsixthsense	Duvarlardan geçme.
<cheat> mpicu	Third person kamerası.
<cheat> mptachometer	Hız göstergesi.
<cheat> mpgrs	Dönüşleri gösterir.
<cheat> mpgps	O anki pozisyonunuzu gösterir.
<cheat> mpmillertime	Marine'lerin sesi değişir.
<cheat> mpxfiles	Her üç tür için de level seçebilirsiniz.
<cheat> mpsizeme	-
<cheat> mpfov	-
<cheat> mpvertextint	-
<cheat> mplightadd	-
<cheat> mpbreach	-
<cheat> mpwmpos	-
<cheat> mpwpos	-
<cheat> mpreloadbutes	-
<cheat> mptriggers	-
<cheat> mpmph	-
<cheat> mpconfig	-
<cheat> mpdeathtoall	-



Gore: Ultimate Soldier

1. Oyun sırasında `–` tuşuna basarak konsolu açın. `remoteadmin 1` yazarak remote control sistemini aktif hale getirin. Daha sonra `LOGIN developer` yazarak cheat mod'unu aktif hale getirin. Sonra, aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini girin.

Kod	Sonuç
god [0 or 1]	God mod.
noclip [0 or 1]	Duvarlardan geçersiniz.
fly [0 or 1]	Uçma mod'u.
uammo [0 or 1]	Sınırsız cephane.
give_all	Tüm silahlar ve cephane.
enable counter	Frame Rate'i gösterir.
enable crosshair	Crosshair'i açar.
rotate crosshair	Crosshair'i değiştirir.
loadscenario (umc_spscenario1, level ismi)	İstediğiniz level'i seçebilirsiniz

2. Level isimleri:

bootcamp	cube	vertigo
brooklynsp	illegal	station
warehousesp	tucson	border
mansion	house	haunted
temple	gothic	space
plant	deadend	



Blackhawk

Bir anda oyun sonu Boss'una gitmek ve onu yenip kahraman olmak için ana ekrandan Password kısmını seçin ve K3CH yazın. İşte oyunun sonu...



CHEATSTATION

üçgen, yuvarlak ve kare yapın. Yeni oyuna başlayıp select' e basılı tutarken sağ ya da sola basıp görev seçin.

Süper silah: ana menüde select' e basılı tutup hızlıca üçgen(3) yapın. Ardında X, yuvarlak, üçgen, X(2), yuvarlak, X ve kare yapın.

Görünmezlik: ana menüde select' e basılı tutup hızlıca üçgen(3) yapın. Ardından kare, üçgen, X, kare, üçgen, yuvarlak, X ve üçgen yapın.

Kafa üstü görüntü: ana menüde select' e basılı tutup hızlıca üçgen(3) yapın. Ardından üçgen(2), X(2), kare, yuvarlak, kare ve X yapın.

SHARK KÖŞESİ

Bu kodları kullanabilmeniz için Gameshark, Exploder, Action Replay cihazlarına veya ram kodlarını destekleyen bir video karta sahip olmanız gerekmektedir. Kullanımı basitçe şöyledir:

1- Kodların bulunduğu alana girin ve yeni oyun adı yazın.

2- Yazdığınız oyuna girin ve istediğiniz kodları, istediğiniz isimlerle kaydedin.

3- Bu kodlardan istediklerinizi işaretleyin ve ilgili oyunu başlatın. Bu işlemleri yapabilmek için kartınızda daha önceden kayıtlı olan oyunları örnek alabilirsiniz.

(M) Master (ana) kod anlamına gelir ve diğer kodların çalışması için bu kod da açık olmalıdır. Kodlar çalışmıyorsa oyununuzun versiyonu uymuyor olabilir.

CAPCOM vs. SNK 2000 Pro (PS One)

Sınırsız sağlık P1: 8006E650 - 4EC0
8006E652 - 4EC0 8006E654 - 4EC0

Tek vuruşta öldürme P1: 8006E654 - 0001

Tam dolu güç barı P1 (sadece CapCom Groove): 8006E704 - 9000

Sınırsız sağlık P2: 8006F610 - 4EC0
8006F612 - 4EC0 8006F614 - 4EC0

Tek vuruşta öldürme P2: 8006F614 – 0001

Tam dolu güç barı P2 (sadece CapCom Groove): 8006F6C4 – 9000

Sınırsız vs puanı: 80070498 - 270F

Operation Flashpoint: Resistance

1. Campaign görevlerini açmak için ana menüdeyken 'Sol Shift' tuşunda parmağınızı basılı tutarak 'campain' yazın.
2. Indicated ekranında 'Sol Shift' tuşunda basılı tutun ve keypad'deki '-' tuşuna basın. Daha sonra kod'ları girin.

Kod	Sonuç
iwillbetheone	God mod (Kod'u herhangi bir yerde girebilirsiniz).
savegame	Oyunu kaydeder (Oyun sırasında girin).
endmission	O anki görevi sonlandırır (Oyun sırasında girin).
topography	Haritadaki yükseltileri gösterir (Ana menüde girin).



Hitman 2: Silent Assassin (Beta versiyonu)

Notepad veya benzeri bir text editor programı kullanarak, Hitman 2 dizini içinde bulunan 'hitman2.ini' dosyasını açın. Dosyanın en alt satırına 'enableconsole 1' yazın. Sonra dosyayı kaydederek kapatın. Daha sonra oyun sırasında '~' tuşuna bastığınız zaman karşınıza gelen konsol penceresinde aşağıdaki kod'lardan istediğiniz birini yazın. Eğer istemiyorsanız da yazmayın.

Kod	Sonuç
god 1	God mod.
İnfammo	Sınırsız cephane.
giveall	Tüm silahlar.
invisible 1	Görünmezlik.

Not: Bu kod'lar, sadece oyunun beta versiyonunda çalışır.



Empire Earth: The Art of Conquest

Belirtilen kod'ları çalıştırmak için oyun sırasında Enter'a basın ve aşağıdaki kod'lardan birini girin. Daha sonra yeniden Enter'a basarak hilenin aktif olmasını sağlayın. Bu kod'lar yalnızca Random Map mod'unda çalışır.

Kod	Sonuç
all your base are belong to us	Her kaynağa +100000.
atm	Daha fazla altın.
ahhcool	Oyunu kaybettirir
(Bu nasıl bir hiledir amanin yarappim)	
asus drivers	Haritanın tamamını açar.
boston rent	Altınınız olmaz.
creatine	1000'den fazla demir verir.
display cheat	Hile kod'larını gösterir.
headshot	Tüm objeleri haritadan siler.
my name is methos	Tüm haritayı ve tüm kaynakları açar.
somebody set up us the bomb	Oyunu kazanırsınız.
the big dig	Kaynak yok.
uh, smoke?	Odun yok.
you said wood	1000 odun.



Cultures 2

Oyunu durdurduktan sonra Game Option Menu'deyken F2'ye basın. Daha sonra kod'lardan istediğiniz birini yazın. Eğer kod'u doğru olarak girdiyseniz, bunu doğrulayan bir ses duyacaksınız.

Kod	Sonuç
funexplore	Tüm harita.
funcolors	Farklı renkler.
Funlarry	Hızlı sesler.
funouttake	'outtake.mp3' dosyasını çalar.
funmapverybig	-
funmapsmall	-
funmorefun	-



Muscle Car 2: American Spirit

Oyun sırasında Tab'da basılı tutarak aşağıdaki kod'ları girin.

Kod	Sonuç
UNOCOP	Polis arabası.
UNOCASH	10000 dolar.
UNOSPEED	Daha fazla hız.



Grand Prix World

1. Her yarışı kazanmak için isminizi 'Monopoly' olarak girin.
2. Herhangi bir yarışta +8 puan kazanmak için isminizi 'Grand prix world 2' olarak girin.



CHEATSTATION

Sunny Garcia Surfing (PS2)

(M) Açık olmalı:	ECB783B414243B64
Tüm plajlar:	4CAF0BDC1456F00C
Tüm bordlar:	1CAF0BF0211FF0CC
1CAF0BF4211FF0CC	1CAF0BF8211FF0CC
Tüm yarışlar:	4CAF0BFC1456E09C
Tüm karakterler:	4CAF0BE01456E00C
Tüm kıyafetler:	1CAF0BE4114FE09C
1CAF0BE8114FE09C	1CAF0BEC114FE09C
P1 yüksek skor:	1CAF06D414539735

Michael Schumacher's World Kart Racing 2002 (PS One)

Championship mod - ICA açmak:
8007F112 - 03E7

Championship mod – FSA açmak:
8007F11E - 03E7

Fun bölümünde 999 puan:
Mitzuma - 8007F10C - 03E7
Fra Lecombe - 8007F10E - 03E7
NL Erasmuspark - 8007F110 - 03E7

Duel mod – ICA açma:	8007F138 - 03E7
Duel mod – FSA açma:	8007F144 - 03E7
Training mod – ICA açma:	8007F0C6 – 0001
Training mod – FSA açma:	8007F0D2 – 0001
Trial time mod – ICA açma:	8007F0EC – 0001
Trial time mod – FSA açma:	8007F0F8 – 0001

Not: Time trial' daki 0001' leri FFFF yaparsanız biletleri de alırsınız.

Onimusha: Warlords (PS2)

Geçen ayın devamı...

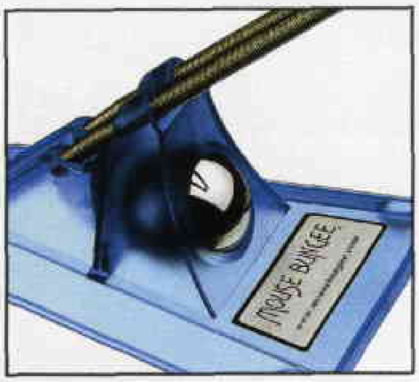
(M) Açık olmalı:	EC8562A01456E60A
999 düşman öldürüldü:	4CBF019C1456E404
Red Key:	1CBFFE642456B0D5
Blue Key:	1CBFFE682456B0D6
Green Key:	1CBFFE6C2456B0D7
Shinobi Kit:	1CBFFE700456B0D8
Bishamon Ocarina:	1CBFFE782456B075
Great Arrow:	1CBFFE802456E65B
Decorated Arrow:	1CBFFE842356B05A
Great Bow:	1CBFFE882456B059
Silver Plate:	1CBFFE8C2456B060
Gold Plate:	1CBFFE902456B05F
Gear:	1CBFFE942456B05E

donanma



Donanmamız bu ay bermuda şeytan üçgeninin etkisinde kaldı. Turnuvalara öylesine daldık ki... Birde döndük ofise baktık ne görelim. Bir sürü yeni gelişmeler, incelenmeyi bekleyen donanımlar. Tabii çığlığı basıp kaçtık gerisin geri. Turnuvadan çıkmış pestil halimize ancak tahin/pekmez ikilisi incelenir. Tam dış kapıyı aşmak üzereydim ki kapıda bir gölge belirdi. -Ahaa.. Sinan! Ya Sinancım bende ne az ürün var incelenecek gidiyim de fazlasını bulayım diye heyecanla çıkıyordum. –Tabii tabii gel bakim sen bu yana – Ühürü.. ühürükükü...

Tuğbek Ölek







Level Donanım Hit

Donanım'da bundan sonra tek bir ödülümüz var. Bütün özellikleri ile beğendiğimiz ve size gönül rahatlığıyla tavsiye ettiğimiz ürünler bu ödülü alacaklar. Ama unutmayın ki Donanım'larda zamanla eskiyor ve geçmişte verdiğimiz bir Level Hit ödülü yeni ve daha başarılı ürünlerin çıkmasıyla geçerliliğini kaybedebiliyor.

Logitech'in yeni Mouse serisi

mx'lerspeedygonzalestadında



Logitech nihayet yeni Mouse serisini duyurdu. iFeel'in ardından Dual Optical serisi ile oyuncular arasında hızla yaygınlaşan Logitech'ler tek ama daha güçlü bir optik sensör ile geri dönüyor. Dual Optical hassaslık olarak çok iyiydi ama model çeşitliliğinden yoksundu. Üstelik Microsoft Intellipoint Explorer 3.0 ile tek optik sensör ile de sapmayan gayet hassas mouse'lar olabileceğini görmüştük. Şimdi Logitech hem tek optik sensöre dönüyor hem de 3 ayrı model ile daha fazla seçenek sunuyor.

MX serisinin üç modelinde de optik sensör aynı. MX 700 kablosuz ve programlanabilir 8 tuşa sahip. Logitech'in yeni RF teknolojisi sayesinde MX 700'ün performansı kablolu mouselardan farksız ve 2.5 metre mesafeden sorunsuz çalışıyor. Mouse beraberinde gelen kaidesi sayesinde şarj edilebiliyor.

Serinin ikinci üyesi MX 500 kablolu olmasına karşın MX 700 ile aynı tuş ve ergonomik yapıya sahip. MX 300 ise Pilot ve iFeel'de kullanılan tuş ve ergonomi yapısına sahip ve bu yüzden benim favorim olacak gibi görünüyor.



MX serisinde kullanılan yeni optik sensör 800dpi hassaslığında ve yüzeyi saniyede 8000 kez tarıyor. Microsoft Explorer 3.0 ise saniyede 400dpi çözünürlüğüne 6000 tarama yapabiliyordu.

lagrandeintel

LéMinor Kopya Korsan

Intel amca 2003'ün ortalarında şu an kullanılan P4'lerin yerini alacak Prescott işlemcisi için ciddi değişiklikler peşinde. Bunlardan biri de her türlü kopya-korsan'ın önüne geçmek. Bunu sağlayan yeni bir güvenlik teknolojisi. LaGrande direkt işlemcinin silikon yapısına eklenecek ve Microsoft'un yeni işletim sistemlerinde yer alacak Palladium koruma sistemiyle paslaşacak. Aslında LaGrande kullanıcıları hacker ve virüslerden korumak için planlanmış. Bu teknoloji sayesinde ne virüsler ne de hacker'lar sisteminizin kritik noktalarına ulaşamıyor. Ama sonradan Intel sistemin içine kopya yazılım, film, müzik ile mücadele edebilme yeteneği yerleştirmeye karar vermiş.

Daha önce işlemcilere seri numarası vererek benzer bir çabaya girişen Intel, kullanıcıların kişisel bilgilerinin gizliliğini hiçe saydığı için, ayaklanan kullanıcı grupları karşısında geri adım atıp bu özelliği kaldırmıştı. Yakında benzer bir tartışma yeniden başlayacak gibi görünüyor.



soundblasteraudigy2

Beklenen Musa

Creative her sonbaharda olduğu gibi yeni ses kartını duyurdu. Audigy 2 önümüzdeki ay piyasada olacak. Yeni kart Audigy kadar çarpıcı yeniliklere sahip değil. Zaten Audigy ile yakalanan seviyenin aşılması oldukça zaman alacaktır. Ama Creative yine de geliştirilecek bir şeyler bulmuş kendine.



Audigy 2 elbette EAX Advanced HD desteğine sahip. Ama Advanced HD'de herhangi bir gelişim yok. Audigy de neyse Audigy 2'de de o, Adv HD. Audigy 2'deki gelişim daha çok film ve müzik dinleme üzerine. Yeni kart eklenen "Back Center" hoparlör çıkışı ile 6.1 surround desteğine sahip. Böylece Dolby Digital Ex 6.1'i destekliyor. Bu sayede DVD-Audio formatındaki müzikleri dinlemek mümkün. Ayrıca ses kalitesi biraz daha gelişmiş, 192kHZ, 24-bit, 106dB SNR ses alabiliyorsunuz. Gelişmiş ses kalitesi ile Audigy, Lucas Film'in verdiği THX sertifikasına sahip ilk ses kartı olma özelliğini de taşıyor. Her zaman ki gibi standart ve Platinium şeklinde iki ayrı modeli olan Audigy 2'nin beraberinde Hitman 2 ve Soldier of Fortune 2 oyunları geliyor.

Intel üçüncü boyuta geçiyor

Mevcut teknolojiyle işlemci hızlarında yakalanan ivmenin uzun süre devam etmeyeceğini gören Intel işlemcileri bütünüyle değiştirecek yeni bir teknoloji geliştirdi. Bugüne kadar geliştirilen tüm işlemciler iki değere (I/O; Açık/Kapalı) sahip transistorlerden oluşuyordu. Ancak Intel'e göre geleceğin işlemcileri üç değere sahip olacak. Bunu sağlayabilmek için elektrik sinyalleri sadece işlemci yüzeyinde değil yukarı aşağı da hareket edecek. Daha düşük ısı üretirken daha yüksek performans verecek ve işlemci hızlarını korkunç boyutlara taşıyacak bu yeni teknoloji 5-10 sene içinde PC'lerimizdeki yerini alacak. Bötlece bilgisayarlar fiiksel olarak da 3D çalışmaya başlamış olacak.

Microsoft Korsanları Topa Tuttu

Yazılım, donanım ve konsol devi Microsoft bu ayı korsanlarla mücadeleye adadı. Şirket öncelikle Windows XP için çıkarttığı Service Pack 1 ile kopya Windows kullananların kabusu oldu. Kopya Windows'una SP1 yükleyenler bir sonraki resette aktivasyon penceresiyle karşılaştı ve bir daha sistemine log-on olamadı.

Ayrıca Microsoft, Xbox için hazırlanan Internet paketinin son kullanıcı sözleşmesine eklediği bir maddeyle Xbox'ına çip taktırmış olanları da tufaya getirdi. Bu maddeye göre Microsoft Internete bağlanan Xbox'lara uzaktan ulaşıp çip ve kopya yazılım kullanımını kontrol edebilecek. Tabii hemen ardından paranoya da kendini gösterdi. "Microsoft Xbox'ınızdan PC'nize geçip bütün kişisel bilgilerinizi alabilir" :)

Internet Konsolları

Bu ay hem Sony hem de Nintendo konsollarının Internet üzerinden oyun oynayabilmesini sağlayan modemleri piyasaya sürüyor. Playstation 2'nın modemi 40$'dan satılıyor ve Amerika'da piyasaya çıktı bile. GameCube modemi ise bugünlerde 32$'dan Japonya'da görücüye çıkacak.

Detonator 4

NVIDIA Detanator 4'ün beta versiyonunu

dijitalcenter

Online Donanım Pazarı

Online alışveriş yapabileceğiniz yeni bir site var artık. Donanım firması ITD'nin açtığı bu yeni site Garanti Bankası'na ait Garanti Alışveriş'in altında olduğundan %100 güvenli. Dijital Center'da satılan tüm ürünler firmanın kendisi tarafından ithal edildiği için fiyatları oldukça cazip ve başka yerde bulunamayan ürünleri bulabiliyorsunuz. İşin en güzel yanı sitenin kendisi distribütör olduğundan gelişmiş bir teknik servise sahip olması. Üstelik ürününüzde bir sorun çıkarsa tamir edilmesini beklemiyorsunuz, anında sağlamı ile değiştiriliyor. Tüm siparişlerde teslimat ücretsiz ve iki gün içinde.
Sitede ürünlerini bulabileceğiniz markalar Belkin, Pyro, Pinaccle, Tyan, Transcend, Corsair, Soltek, Pioneer, Titanium, Archos.



Akıllı bir kalem

neyazdığınıbiliyor!



Logitech dünyanın en akıllı kalemini geliştirdi. Başta irice olsa da standart bir mürekkepli kalem gibi gözüken io yazdığınız her şeyi hafızasına alıyor. Kalemin içinde bulunan bir optik okuyucu siz çalışırken bir yandan kağıdı tarayarak yazdıklarınızı hafızasına alıyor. 40 sayfa hafızası olan io'yu daha sonra USB portundan bilgisayarınıza bağlıyorsunuz. Bu işi kolaylaştırmak için io'ya kalemlik gibi görünen bir craddle eklenmiş. Sayfalarınız bilgisayara resim formatında aktarılıyor. Daha sonra ioReader isimli yazılım ile bunları text dökümanı haline getirebiliyorsunuz. Akıllı kalemin fiyatı 199$. İnsan biz de akıllıyız madem, neden böyle çılgın fiyatlara satılmıyoruz diye merak ediyor.

Creative Taşınabilir Hoparlör

miniminimix...miniminimix...



Creative Audigy 2'nin hemen öncesinde bir de hoparlör duyurdu. Herkes 6.1, THX sertifikalı yeni hoparlörü beklerken piyasaya çıkan hoparlör Creative TravelSound isimli mini bir şey oldu. Küçük çantası ile beraberinizde taşıyabileceğiniz TravelSound dört pille çalışıyor ve üzerinde 2 adet Micro Titanium hoparlörü bulunuyor. Özellikle diz üstü bilgisayar, Gameboy ve MP3 Player'larda kulaklığa mahkum kalmadan iyi ses elde edebilirsiniz.



sihirlibirparlaklık

Samsung Magic Bright

Samsung yeni monitörü ile fazladan parlaklık vadediyor. SMART II, Phosphors Crisp Focus ve High Gamma Electron Gun isimli üç teknoloji sayesinde tüp ömrünü kısaltmadan yüksek parlaklık veriyor. Yüksek parlaklık özellikle oyun oynarken ve film izlerken kendini gösteriyor. Oyunlarda resmin daha canlı ve güzel görünmesini sağlıyor, ayrıca oyunlarda rakipleri görme konusunda avantaj sağlıyor. Monitörün üzerinde bulunan Magic Bright tuşu sayesinde kolayca standart moddan Magic Bright moduna geçebiliyorsunuz.

download'a sundu. Detanator 4, Aralık ayına ertelenen NV30 için optimizasyon ve yeni nesil kartlarda %25'e varan performans artışı vaad ediyor. Ayrıca nView 2.0 ve Digital Vibrance Control 2 ile TV-Out yetenekleri daha da gelişmiş. Yeni sürücü Nvidia'nın yeni CineFX mimarisini de destekliyor.



Google Çin'de Yasak
Demokrasinin beşiği Çin Halk Cumhuriyeti şimdi de Google'ı yasakladı. Yunanistan'da bilgisayar oyunlarının yasaklanması kadar komik değil belki ama Çinli Internet kullanıcılarını çıldırtacak bir karar. Sebep Komünist partisinin muhaliflerin Internet üzerinden propoganda yapmasını engellemek istemesi. Ne diyelim.. Tepenize Internet kadar taş falan...

Intel Pentium 4 2.8Ghz
Yeni bir şey yok. Sadece daha hızlı. 533Mhz veriyolu ve 2.8Ghz saat hızı. Intel'in ürün planına göre yakında 3Ghz'de geliyor. Ancak daha fazla voltaja ihtiyaç duyan 3Ghz için anakartlarınızı değiştirmek zorunda kalabilirsiniz. Ama zaten her işlemcide anakart değiştirmeye alıştık. Şu an P4 için sadece Intel'in 14 ayrı model çipseti var. Pes yani!!!

MOUSE BUNGEE

Kablolu Mouselarda kablosuz konforu



İlk bakışta gereksiz gelebilir pek çok insana. Ama yıllarca Mouse kablolarıyla boğuştuktan ve kendime göre bir kablosuz Mouse bulamadıktan sonra ilk görüşte hayran oldum bu fikre. Mouse kablosunun dolanmasını, sarkmasını engelleyecek, onu uygun bir pozisyonda sabitleyecek küçük bir kaide. Ülkemizde temsilcisi olmadığından bir Mouse Bungee ele geçirmek kolay olmadı elbette. Ama ele geçirdiğimde şu çılgın fareyi dize getirmiştim nihayet.

MOUSE BUNGEE
Bilgi İçin
İthalat: Yok
www.mousebungee.com
Fiyatı: 15$

Mouse Bungee'nin yapısı ve sistemi çok basit. Alt kaide kısmının ortasında ağırlık yapan bir metal küre var. Yeterli ağırlık ve tabana yapıştırdığınız küçük plastik ayakçıklar sayesinde Muse Bungee asla kaymıyor. Mouse kordonunu tutan ise bu kaidenin üzerine yerleşen uzunca iki yay. Mouse kordonunu kaide üzerindeki tırtıklardan geçirip yayların ucundaki boşluğa takıyorsunuz. Daha sonra Mouse Bungee'yi rahat bir yere yerleştiriyorsunuz. Yayların uç noktası mouse'dan yüksek olduğu için kablo hiç bir zaman bir yerlere takılmıyor. Ayrıca yaylı olduğu için mouse'u çok çekip kabloyu gerseniz bile yaylar esniyor ve Mouse bungee yerinden oynamıyor.

Belki çok basit, belki alışılmadık. Ama bence kablolu Mouse sahipleri için olmazsa olmaz. Keşke bütün donanım parçaları böyle basit ve kullanışlı olsa. Yurt dışında satış fiyatı 15$. Umarım yakın bir zamanda ülkemizde de satışa sunulur.

YAMAHA CRW-F1

CD'leri sadece yazmıyor, çiziyorda?!

Bundan daha 6 ay önce size Yamaha'nın CD'lerin üzerine resim veya desen çizebilen bir CD yazıcı geliştirdiğini söylemiştim (kuşlarla aramız iyi yani). Şimdi bu ürün piyasada ve alıp sizin için biraz kurcaladım.

Önce ilk haberi atlayanlar için çizmekten kastımızı yerine oturtalım. Bu ürün efendim çok maharetli çok sanatkar olduğundan CD'lerin içine verileri yazmakla kalmıyor, veriden artan yerleri de annelerimizin dantel, oya işlediği gibi süslüyor. Tabii siz öyle ağır deseneler sevmiyorsanız CD'nin adını ve içeriğini, en beğendiğiniz popçunun resmini veya Spiderman'in en karizmatik bir çizimini yerleştirebiliyorsunuz.

Açık söylemek gerekirse ürünle ilgili en büyük endişem çizimi sadece özel CD'lere yapabiliyor olma ihtimaliydi. Bu konuda ne haklı çıktım ne de yanıldım desek doğru olur. Çünkü CRW-F1 her türlü CD'ye çizim yapabiliyor. Ancak kendi özel CD'si olmazsa bu çizimler pek seçilemiyor, biraz şöyle ışığa tutup kenarından bakmak gerekiyor resimleri seçebilmek için, yazılar büyük fontsa okunabiliyor vs. Kendi CD'sinde ise çok güzel sonuç veriyor. Hatta kendi CD'sine veri yazmaya kıyamıyorsunuz, komple şekil şemal dolduruyorsunuz.

CRW-F1 ile bir CD'ye çizim yapacaksanız elbette CD'nin tam dolu olmaması gerekiyor. Verilerden arta kalan boş alana çizim yapıyorsunuz. Önce CD'ye verileri yazıp finalize ediyorsunuz.



Daha sonra yazıcı alana yanında bedava verilen şu elimde görmüş olduğunuz Nero programının yeni sürümüne eklenen, DiscT@2 isimli daha da küçük bir programla boş alana kolayca istediğinizi çizebiliyorsunuz.

Hoş bir özellik ama her CD'de iyi sonuç vermediğinden bence çok etkileyici değil. Sadece özel CD'ler için, birine hediye olacaksa falan, kullanılacak bir şey. Zira bu özel CD'ler tanesi 300bin'den satılıyor. CD'de ucuz diye güzel değil mi?

YAMAHA CRW-F1
İthalat: SKY
Telefon: (212) 225 68 08
www.sky.com.tr
Fiyatı: 156$ + K.D.V

CD-RW'nin Hası

Ama yanılmamak lazım. Bu CRW-F1 gereksiz bir ürün demek değil. Tersine bugüne dek kullandığım en iyi CD yazıcı. Her şeyden önce Full CAV 44X yazma yeteneği korkunç bir şey. Full CAV demek CD'nin içini dışını aynı hızda yazıyor demek. Yani CRW-F1'in hızı Max 44X değil tam 44X. Bu sayede 700MB'lık bir CD'yi 48X bir CD yazıcı ile aynı sürede yani 160 saniyede yazıyor.

Ayrıca 24X yeniden yazma ile bu konudaki hız rekorunu da elinde tutuyor CRW-F1. Bunu sağlayan yeni CD Mount Rainier ReWrite (CD-MRW) teknolojisi. Bu sayede CD-RW medya kullanımı hızlı olduğu kadar kullanışlı da. 44X CD okuma ile ise benim bildiğim bu konudaki en hızlı yazıcı CRW-F1. Ayrıca SafeBurn ile buffer-underrun sorunu yaşamama garantiniz ve Audio Master Recording ile müzisyen eşe dosta piyasa kalitesinde master CD'ler basma şansınız var.

Üretim kalitesinden fazla bahsetmeyeceğim zaten. Yamaha demem artık size yeterli geliyordur sanırım. Ama CRW-F1 bugüne kadar kullandığım diğer Yamaha'lardan da daha kaliteli ve şık gözüktü bana.

BELKIN SURGE MASTER II

Göründüğünden çok daha işlevsel

Bu ay donanım incelemelerinde çok hoş bir gelişme var. İlk defa bir Belkin ürününü inceliyoruz. Benim uzaktan uzağa çok sevdiğim ve farklı ürünleriyle takdir ettiğim bir firmadır Belkin. Hele şükür bir distribütör sununda bu nadide firmayı keşfedebildi. Belkin'in incelenmeye değer çok ürünü var ancak ilk olarak Belkin Surge Master II'yi tercih ettim. Çünkü ülkemiz koşulları için çok önemli ve bugüne dek çok ihmal edilmiş bir ürün.

Surge Master II, dışarıdan bakınca gelişmiş bir 8'li priz gibi görünüyor. Ancak asıl işlevi elektrik akımındaki dalgalanmaları kontrol etmek. Türkiye'nin neresinde olursanız olun sağlam bir elektrik alt yapısına sahip olduğunuzu, voltaj dalgalanmaları olmadığını söyleyemezsiniz. Evde otururken bazen ampüllerin kendi kendilerine parlayıp, söndüklerini farketmişsinizdir. Bunun sebebi voltajdaki yükselip alçalmalardır. Hele evinizde çok fazla elektrikli cihaz varsa ve sık kullanılıyorlarsa bu da dalgalanmalara yol açar. Tahmin edebileceğiniz gibi bu dalgalanmalar monitör, PC ve her türlü elektronik cihaz için çok tehlikeli. Güç kaynaklarından kaynaklanan PC arızalarının çoğunun sebebi budur. Ve ne yazık ki bu sorunlar çoğu kez anakart, işlemci veya hard-disk'lerin ölümüne yol açar.

Surge Master II bu sorunu tamamen ortadan kaldırıyor. Elektrik hattınızdan ne kadar dalgalanma olursa olsun Surge Master II'ye takılı cihazlar bundan etkilenmiyor. Ayrıca cihazın üzerindeki ekstra hatlardan anten, telefon ve network hatlarınızı da güvenceye alabiliyorsunuz.

Surge Master II'nin diğer bir güzelliği 8 priz yuvasının çok rahat dağıtılmış olması. Bu sayede 8 tane adaptörü dahi takabiliyorsunuz. Normal 3'lü prizlerde bu tam bir işkencedir. Surge Master II, 2 metrelik kablosu sayesinde uzatma işlevi de görüyor. Alın size PC için bir olmazsa olmaz daha.

BEKLIN SURGE MASTER II

İthalat: Dijital Center
Telefon: (212) 217 40 20
www.dijitalcenter.com
Fiyatı: 47,20$ (KDV Dahil)



TITANIUM

Titanium Alüminyum Kasa

Şu işe başladığımdan beri hep güzel bir kasa incelemesi yapmak istedim. Ama ne mümkün. Kiminle görüşürseniz görüşün Çin mamülü, kalitesiz, biçimsiz, zayıf güç kaynaklı, el kesmekten başka bir şeye yaramayan ucubeler çıktı karşıma. Bunun tek istisnası Asus'un Elan Vital kasalarıydı. Ama onlarda günümüzde eski ve hantal kalıyorlar.

Nihayet yıllardır aradığım kasa karşımda. Titanium'un dört önemli özelliği var; birincisi Alüminyum olması. Alüminyum kasalar normal Saç kasalardan hem daha hafiftir hem de daha rahat soğutulur. Bu yüzden bilgisayar kasaları için ideal malzeme alüminyumdur. Ayrıca *bana sorarsanız çıplak alüminyum,* boyanmış saçtan çok daha güzel gözükür.

Titanium'un ikinci özelliği güç kaynağı. Her kasada güç kaynağı vardır elbet ama bunların %90'ı Güçsüz Kaynağı sınıfına girer. Üstünde 300 Watt yazsa bile 150Watt'ı bulmayan o kadar çok güç kaynağı var ki piyasada. Ama Titanium ile böyle bir sorununuz yok. Güç kaynağı hem kaliteli hem de 450Watt. Yani hangi işlemci ve ekran kartına sahip olursanız olun, kaç tane sürücünüz olursa olsun asla güç sıkıntısı çekmiyorsunuz.

Titanium'un üçüncü önemli *özelliği ise muhteşem soğutma sis*temi. Kasa'nın Alüminyum olması ve güç kaynağı üzerindeki uçak motoru yeterli olmamış Titanium kasanın içine 4 ek fan koymuş. Bunlardan biri ön, biri arka paneldeki klasik yerlerinde. Diğer iki fan için ise özel bir panel yapılmış. Anakartın tam üzerine, dolayısıyla ekran kartı ve işlemciye denk gelen bu panel anakart üzerinde veya PCI *kartlar arasında ısı birikintisi ol*mamasını garanti ediyor. Ekstra hava dolaşımı sağlıyor.

Ekran kartı, anakart ve işlemcim üzerindeki toplam üç fanı da sayınca şu an kasanın içinde tam 8 tane fan dönüyor. Kasanın hava girişlerinde ve içinde bu küçük çaplı fırtınayı hissedebiliyorsunuz zaten. Ama Titanium'dan sıradan bir kasadan çok da fazla gürültü gelmiyor. Bu da artı değerlere eklenmeli.

Kasanın son özelliği ise geniş iç hacim ve yüksek slot sayısı. Normal high-tower kasa boyutunda olmasına karşın Titanium'un içi rahatça parça sökülüp takılabilecek *genişlikte. Ayrıca 6 3.5", 4 tanede* 5.25" olmak üzere toplam 10 sürücü yuvasına sahip. Bu özelliği de serverları saymazsak bugün dek bir kasada gördüğüm en yüksek değer. İç yapıyla ilgili tek sıkıntım en üst yuvaya taktığım CD-ROM sürücünün kablolarını takmakta zorlanmam. Yan taraftaki güvenlik barı sizi engelliyor. Bu yüzden 5.25" sürücüleri alttan başlayarak takmakta fayda var.

Titanium kasanın yadırgadığım tek özelliği ön panelde yer alan USB, Firewire, mouse, gameport ve ses giriş/çıkışları. Aslında güzel bir özellik elbet ama sistemi çok mantıksız. Bu yuvaların hepsi bir kablo ile dolanıp kasanın arkasındaki orjinal yuvalara bağlanıyor. Bu yüzden her yuva için yaklaşık bir metrelik bir kablo kasa boyunca dolanıyor. Kablo kalabalığı bir yana bu kabloların ürün fiyatını arttırdığı açık.

Titanium Alüminyum kasanın en kötü yanı tahmin edersiniz ki fiyatı. Bütün yüreğimle kasanın bu *fiyatı hakettiğini düşünsem de,* 234$'ı bir kasaya vermek her babayiğidin harcı değil. Ama high-end bir sisteminiz varsa ve overclock'a meraklıysanız daha iyi bir kasa bulma şansınız olmadığını da bilin. İnsan şu ön paneli olmasaydı da fiyatı daha düşük olaydı demeden edemiyor..

TITANIUM B-52

İthalat: Dijital Center
Telefon: (212) 217 40 20
www.dijitalcenter.com
Fiyatı: 234,82 (KDV Dahil)

donanım pazarı

Durgun sular

Bu ay donanım pazarında ciddi bir değişiklik yok. Dünyada çıkan yeni ürünler oldu ama biz pazarı kurana kadar ne gelen var ne giden. Bizde aynı tas aynı hamam devam ediyoruz mecburen.

Tuğbek Ölek

Boğaziçi	(212) 217 29 29	Multimedya	(212) 212 98 50
Çizgi	(212) 356 70 70	Ölçsan	(212) 229 60 65
Datagate	(212) 288 53 11	Pasifik	(212) 212 88 67
Empa	(212) 599 30 50	SKY	(212) 225 68 08
İhlas-Acer	(216) 317 96 50	TET	(212) 256 35 32
Kont	(212) 499 62 99	Ufotek	(212) 274 56 60
Microsoft	(212) 258 59 98		

Donanım Pazarı

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
İşlemci	Celeron 1700MHz Datagate/Empa: 95$	AMD AthlonXP 2000+ Boğaziçi/Ebis: 149$	Pentium 4 2.53 GHz Datagate/Empa: 800$
Anakart	MSI 6566E Datagate/Multimedya: 99$	ABIT AT7 Çizgi/Datagate: 169$	ABIT IT7 Çizgi/Datagate: 175$
Bellek	256 MB DDR-RAM Fiyatı: 69$	256MB DDR-RAM Kingston Fiyatı: 69$	512MB RD-RAM Kingston Fiyatı: 202$
Hard-disk	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83$	Seagate Baracuda IV 40GB Datagate: 83$	Seagate Baracuda IV 80GB Datagate: 118$
Ekran Kartı	Abit Ge Force 4 MX440 Çizgi: 99$	Abit GeForce4 Ti 4200 Çizgi/Datagate: 170$	Winfast GeForce 4 Ti 4600 Kont/Multimedya: 395$
Monitör	Philips 107E 17" Boğaziçi: 146$	Sony G220 17" Empa: 325$	Sony G520 21" Empa: 1085$
DVD-ROM	Pioneer 16X DVD-ROM Tray Multimedya/SKY: 50$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58$	Pioneer 16X DVD-ROM Slot-In Multimedya/SKY: 58$
Ses kartı	Sound Blaster Live Value 5.1 Kont/Empa/Multimedya: 37$	Sound Blaster Audigy DE Kont/Empa/Multimedya: 85$	Sound Blaster Audigy Platinium Kont/Empa/Multimedya: 183$
Modem	Apache 56K V90 Internal Multimedya: 36$	APACHE 56k V90 USB TET: 58$	APACHE 56k V90 USB TET: 58$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya: 67$	Elan Vital T-5 Boğaziçi/Çizgi: 60$	Elan Vital A-10 Boğaziçi/Çizgi: 92$
Klavye ve Mouse	Genius Venus (Genius Venus'e Dahil)	USB Klavye,Logitech Optical Wheel Microsoft: 60$	Logitech Cord. Freedom Optical Ufotek: 123$
Floppy	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$	Fiyatı: 10$
Toplam	**691$**	**1296$**	**3099$**

Yan Ürünler

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER
Hoparlör	Creative FPS INSPIRE 4400 Kont/Empa/Multimedya: 59$	Creative INSPIRE 5300 Kont/Empa/Multimedya: 105$	Creative INSPIRE 5700 Kont/Empa/Multimedya: 325$
Joystick	Microsoft Sidewinder Microsoft: 18$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 40$	Microsoft SW FF2 Microsoft: 85$
Direksiyon	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Microsoft SW Presicion 2 Microsoft: 58$	Logitech Wingman FF GP Ufotek: 99$
CDRW Sürücü	Plextor 40/12/40 SKY: 135$	Plextor 40/12/40 SKY: 135$	Pioneer DVR-A30 SKY: 735$
Web Cam	Creative Webcam III Plus Kont/Empa/Multimedya: 42$	Intel Create & Share Empa: 65$	Intel Pocket PC Camera Empa: 119$

Not: Buradaki ürünlerin fiyatları distribütörlerden değil piyasadan alınmıştır. Bu yüzden incelememizde verdiğimiz fiyatlarla ve bilgisayarcınızdaki fiyatlarla uyuşmayabilir. Bu fiyatlar için bulunabilecek en iyi fiyatlar gözüyle bakabilirsiniz. Bu yüzden özellikle İstanbul dışında daha yüksek fiyatlarla karşılaşabilirsiniz. Tavsiye edilen ürünlerin tümü test edilmiş veya denemiştir. Elimize ulaşmayan hiç bir ürün listeye eklenmemiştir. Ürünlere ulaşmak için aşağıda ki distribütör telefon numaralarını arayabilirsiniz. Ancak bu firmalar son kullanıcıya satış yapmamaktadır ve sizi bir bayilerine yönlendirecektir. Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılıklar göstermektedir.

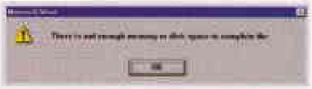


teknik servis

EditörSpor furyasına son verdik derken parantezlere sıkışıp kalan ve hayatına TÖ olarak devam eden biri yazmış çizmiş yine sağolsun. Bir kere ben santrafor değil defansım güzelim ya uzatmayalım bu mevzuyu hoşlanmıyorum ben. Ben sorularımı cevaplarken takıverdiniz beni yok ağlara yok bilmemnelere. Ben yemem gol, yersek takım halinde yeriz zaten. Bir de ne alakası var Avrupa birliği ile bunun. Olsa olsa donanım pazarındaki Bizans Tekel'i ile ilgisi vardır. Neyse işte sorular işte cevaplar.... (Dedi kızgın sevimli tavşan :) -TÖ)

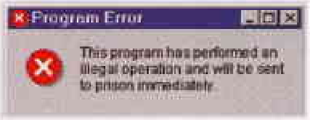
[illegible]



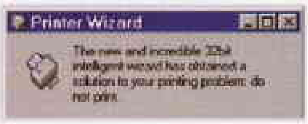












RAM'den Başa Gelen

Sevgili Tuğbek, Sevgili Onur, veyahut bu ay teknik servis bölümüne her kim bakıyorsa o çok sevgili ve bir o kadar da saygılı şahıs, Benim donanımla ilgili bazı sorunlarım var. Donanımla ilgili sorunlarım var, çünkü ben bir donanım insanıyım. Üniversite sınavları kapısına dayanmış bir şahıs olarak oyun oynamayı tercih etmiyorum daha doğrusu edemiyorum. İşte nacizhane makinemin muazzam özellikleri: Azza LX 440 PII Celeron Anakart, intel Celeron 300Mhz A tipinde işlemci, 2x128+32=288MB SD-RAM, 3.2 GB Quantum Fireball HDD (Hızını bilmiyom), nVIDIA RIVA TNT2 32MB M64 Ekran şeysi, 56k Connexant Modem.

İşte birbirinden ilginç sorularım!

1- Benim işlemcim nasıl overclock (doğru mu yazdım bilemiyorum?) olur, olursa hızı artar mı, tavsiye eder misiniz? (Abimin bilgisayar müh. bir arkadaşı olmaz dedi ama ben inanmıyorum)

2- Bu anakart olayında önemli olan chip değil mi? Acaba benim anakartıma PIII chipi takılır mı? Takılmazsa neden?

3- Benim Belinea 15" monitörüm var, ve sanırım 1600x1200'e kadar destekliyor. Windows 98 SE adlı mübarek işletim sistemi bu monitörü neden plug & play (Tak ve Kullan) olarak algılamış? Tamam bir sorun yok ama 1024x768 üstü çözünürlük elde edemiyorum bir arkadaşa windows sürücüsü falan demişiniz?

4-Çok hain bir arkadaşımdan aldığım 32MB SD-RAM iki ay gayet güzel şekilde çalıştı. İki aylık yaz tatilinden döndüğümde kendisini inflak etmiş **bir şekilde buldum ve yeniden 32MB RAM'a mahkum oldum. Acaba RAM' imin inflak etmesinin arkasındaki sır perdesi neydi? Bunun suçlusu kimdi?** İlk olarak üç şüpheli tespit ettim; anakart, emektar 32MB RAM'im yada o hain arkadaşım. Allah kimseyi böyle bir duruma düşürmesin. Sonra bir adet 256 MB 133Mhz SD-RAM aldık, taktık ve birde ne görelim RAM 128MB çıktı! Sonra anladım ki benim prehistorik anakartım 128 MB'a kadar RAM destekliyormuş! sonra gittik ve üstüne 5 milyon verek RAM'i bozdurduk (çok ciddiyim). Sonunda tam sekiz aydır beklediğim an geldi ve çılgınlar gibi MOHAA Demo oynadım sizlerin katkılarıyla. Şimdi o RAM' lerle emektar 32MB RAM' i kucak kucağa çalıştırmalı mıyım? Bir yazınızda RAM'lerin hızını öğrenmek için son iki rakama bakın demişsiniz. Benim emektar RAM'in chiplerinin sonunda "-A10-7JF" ibaresi yer alıyor. Benim RAM'im kaç Mhz? Bu RAM' i 128 MB 133Mhz ikiz kardeşlerin yanına takmalı mı? Çözüm, Çare! Deva! Eski bir İzmir' li olan Tuğbek' i en İzmir' li duygularımla selamlıyor, insan hayatının kurtarıcısı olma yolunda emin (?!) adımlarla ilerleyen Onur' a meslek kariyerinde başarılar dilerim. Bu arada cevabı sadece e-posta adresime göndermeniz kafi. Yayınlanmasa da olur. PS: Yayınlanmasa da olur ibareli e-postaların %83'ünün yayınlandığını biliyor muydunuz?

Can Uluchay - The C4 X'plosiv

TNT kartlar ile GeForce lar arasında teknolojik uçurumlar var

Sevgili Uluchay, Sevgili Can ve hatta Sevgili Can Uluchay ve bilimum kombinasyonları,

Zaten Öss gibi bir sorunun varken lafı fazla uzatmadan sorularını cevaplıyorum en azından donanımla ilgili birbirinden ilginç problemlerini gidermeye çalışalım.

1 – İşlemcinin overclock olma potansiyeli mevcut. Ancak anakartın bu konuda bazı pürüzler çıkartabilir sana. Benim sana tavsiyem overclock olaylarına pek girmemen mevcut sisteminle zaten elde edeceğin performans artışı doyurucu olmaktan çok uzak olacaktır. Evdeki bulgurdan olmanın anlamı yok. (Celeron 300A'ların 450MHz'e kadar overclock olabilmesi gibi bir efsane söz konusudur. Ama bu konuda deneyimsiz olduğundan o kadar yukarıları zorlama.)

2 – İlginç sor dan kastın bu mudur bilmiyorum ancak anakartın üstündeki chipten bahsediyorsan onu değiştirme şansın yok. Ama genel olarak anakartın olayı chipset'tir denebilir. P III veya P 4 bir işlemciye geçebilmek için önce anakartı değiştirmen şart.

3 – 1600x1200 destekleyen 15" Monitör sayısı oldukça az. Ancak benzer bir problemi Likom marka monitörümde yaşamıştım (1280x1024 destekliyordu en çok). Bazı monitörler sürücüleri ile gelmiyor, hatta bazı monitörlerin mevcut sürücüleri bile yok. Monitör zaten Plug&Play bir donanımdır. İnternetten monitör'ün için mevcut sürücüleri arayabilirsin (varsa tabi benim Likom' un yoktu). Ama sürücülerini bulsan bile monitörün daha yüksek çözünürlüklere çıkamayabilir. Monitör'ünün özelliklerini bir gözden geçiriver sen. (Zaten 15" monitörü neden 1600x1200 kullanmak isteyesin? Masaüstünde hiç bişi seçilmez, oyunlarda o çözünürlikte kasım kasım kasılır -TÖ)

4 – Soruyu okumaya başladığımda bu kadar karmaşık bir hal alacağını düşünmemiştim açıkçası. Ama dur sen sakin ol önce bir. Kimsenin günahını alma hemen. Arkadaşın gerçekten hain olabilir – RAM zaten sorunludur. O da seni kullanarak Ram'i nakite çevirmiştir (kara RAM aklama). RAM'ı ilk aldığında bir sorunu yoktur ancak miyadı dolmuştur bir süre sonra. RAM'ler kolay kolay bozulan parçalar değillerdir. Sonuçta birkaç temel parçadan oluşan basit donanımlardır (Bir tane yap da görelim o zaman -TÖ). Anakartının bu işle alakası olmayabilir ki zaten bir anakartın kalkıpta RAM'i bozması pek olası değil. Ama yok bu ihtimali göz önüne alalım dersen aynı RAM slot'a taktığın RAM bozulduğunda bunu anlarız zaten (biliyorum haince oldu biraz).

Sen yeni aldığın Ram'leri kullan sadece. Zaten eskiler diğerlerinin de daha yavaş çalışmasına neden olucaktır. (O ibarede geçen A10, RAM'in 10ns olduğunu dolayısıyla en fazla 100MHz'de çalışacağını

gösteriyor)
Selamını ileteceğim kendilerine. Bu arada Tuğbek hala İzmir' li, yani bir değişiklik yok bunda uzun zamandır. Onur – hayat – insan bağlamını nasıl kurdun bilemiyorum karışmıyorum da. (Okuldakiler de karışmıyor zaten) Yayınlanmasa da olur ibareli e-postaların %83' ü yayınlanıyor olabilir ama sen bize bu ibareyi taşıyan kaç e-posta geliyor onu nereden biliyorsun? (Peki yayınlanmasa da olur ibareli maillerin direkt cevaplanma oranının çok daha düşük olduğunu biliyor musun ;) –TÖ)
Sınavında başarılar sana...

Celeron'a Ne Kadar RAM

Selam Tuğbek. Size bir dünya sorum olacak, o yüzden geyik yapmadan direkt sizi bunaltarak başlamak istiyorum :) Ben bir bilgisayar topladım geçen ay ama yavaş yavaş sistemim beni korkutmaya başladı. Sanki bu dönemin oyunlarını çalıştıramıyacak gibime geliyor. Via M6VCT motherboard, Intel Celeron 1100, 128 MB 133 Mhz Ram, 32 MB Gforce2 MX400, Ac'97 onboard ses kartı, 19GB Matrox HDD vs. 3dmark2001-se de 3500 puanı aşamadım, alem 10000 puanı aşmış :((. İkinci sorum, benim eski makinayı (P233 mmx :) 90$ a bir bilgisayarcıya veriyorum kısa zamanda. Simdi yapmak istediğim bu nakitle biraz upgrade olayına girmek. Sizce neyi yükseltsem? Bir arkadaştan Celeronlar için 256 MB RAM den fazla RAM olması performansı etkilemiyor haberini aldım, doğru mu kine? Aslında 128 MB RAM daha alıp, artan (yaklasık 68$ dolar) ın üstüne benim Geforce2 MX 400'ü de versem mi, adam 40$a da onu alırım diyor, etti 108$. Az da ben koyup üstüne bi GeForce3 veya 4'e çıksam mı? Çıksam da hangi modeline çıksam ? Az bi yardım :) Ya bu benim bilgisayarcı cok konuşuyor bide. Upgrade olaylarını tartışıyorduk, diyor ki; niye Gforce2 MX 400 aldın ki, 32 MB TNT'nin su efektlerini daha iyi yapan versiyonu, başka farkı yok diyor :(Moralim bozuldu az bir de senden duyiim gerçekleri.
Bir de diyor ki, işte o artan parayla senin 32 MB Gforce2 MX400 ünü 64 MB' a çıkaralım. Yapiyim mi, performans olayım farkeder mi, ne dersin?

Makinamı Bios' tan Celeron 1210 Mhz' ye çıkardım. RAM hızı da 143 MHz olmuş, sizce azıcık daha overclock'lasam makinamı, peynir gibi erir mi?

Oturdum geçen gün makinamı BIOS'tan Celeron 1210MHz'e çıkardım. RAM hızı da 143 MHz olmuş, sizce azcık daha overclocklasam makinamı, peynir gibi erir mi? Derece de 49 olmuş, (PC Health saolsun :) Tamam tamam bu son bana şöyle bir sürü yabancı mp3 bulabileceğim sağlam bir site söyleyebilir misin? Bu soru biraz kolay oldu, hadi yine iyisiniz.
Aaa, aslında az soru sormuşum yaa, gözüm de büyüttüğüm kadar değilmiş. En kısa sürede bu sorularımı yanıtlıyabilirseniz sevinirim, çünkü haftaya bilgisayarı topluyorum, ÖSS'ye çalışma zamanı geldi :)) Bu sorulara aslında biraz da seneye yazın deli gibi oyun oynayacak biri gözüyle de bakarsanız cok mutlu olurum, ucarım. Şimdiden tesekkurler...

Serkan Yapıcı

Hevesin kursağında kalıcak mı bilemem ama Tuğbek bu ayda bu sayfalarda değil. Gerçi bir ihtimal parantezlere girecek ama neyse (Sırf parantezlerde mi. Bir sayfadır değer kısaltmalarını düzeltmekten imanım gevredi. Hadi MHz'i yanlış yazdın RAM'in büyük farfle yazıldığını da mı bilmiyon? –TÖ). Bir dünya sorun olduğun anda neden bunalacağımızı düşünüyorsunuz hala anlamış değilim. Ama giriş teki art niyet gözden kaçmadı bilesin.
Yeni oyunlar oldukça güçlü sistemler istiyor. Ama sen yine de korkma. Bir iki ufak upgrade ile sistemini oldukça iyi bir duruma getirebilirsin. Öncelikle ekran kartına bakalım. Upgradeleri tartışmak için pek iyi bir seçim değilmiş o "Bilgisayarcı Abi" dediğin kardeş. Sadece bir su efekti farkı vardı da neden yaptılar adamlar bu kartları. TNT kartlar ile Gforce lar (Aha da düzeltmiyom kalsın... sıkıldım valla :) –TÖ (ben ne yapayım peki, ikinizin birden düzeltmediklerini tek tek bulup düzeltmekten imanım gevredi ulan!-BLX)) arasında teknolojik uçurumlar var. Senin sahip olduğun kart GeForce 2 serisinin ekonomik sınıfından olsa da TNT ile arasında dağlar var. Bu açıdan korkma. Ancak ekran kartının yeni oyunlarda oldukça yavaş kalacak bu da bir geçrek. O yüzden senin GeForce 4 lere yönelme vaktin geldi de geçiyor bile. GeForce 4 Ti 4200 iyi bir seçim olacaktır. Ama yok param yetmez diyorsan GeForce 4 MX'ten aşağı da inme. Celeronlar 256'dan fazla RAM'i desteklemiyor veya performans artmıyor diye birşey yok. Günümüzde en az 256MB RAM'in olmalı. İşlemcin ne olursa olsun. Overclock olayına gelince bu tamamen senin bileceğin birşey. Eğer gözle görülür bir performans artışı sağladıysa ve sistemin hala stabil olarak çalışıyorsa bence daha fazlasına dokunma. Zaten bak durumun da sıkışık bir dünya bakkal hesabı yapmak zorunda kalmışsın. Son soruna cevaben de eşe dosta sor böyle şeyleri, çok ayıp dergilerden sorulmaz diyor ÖSS'de başarılar diliyorum. (Bu ay ÖSS özel matinesi mi yaptık nedir? –TÖ)

Ekran Kartı Seçimi

Selam Tuğbek... Sana bir şey danışacağım. İleriye dönük bir ekran kartı almak istiyorum. ATI Radeon 8500 128 MB ekran kartı düşünüyorum. Şu anda Abit 32 MB GeForce 2 MX 200'üm var. Bunun yerine GeForce4 MX440 mü almalıyım? Yoksa ATI Radeon 9000 mi düşünmeliyim? Şimdiden teşekkür ederim. Kendine iyi bak.

Cem

Herkese yaptığım açıklamayı sana da yapiyim çok kısa zaten. Tuğbek Abin YOOOK (nasıl bir çekememezliktir bu, vay be –TÖ). Oh be. Şimdi Cem iyi güzel anlatmışsın ama kafan karışmış gibi geldi bana biraz. Çünkü çok farklı fiyatları olan kartlar bunlar. ATI ekran kartı almakda yanlış olan bir şey yok. Yeterki düzgün bir marka olsun. Piyasada adı sanı duyulmamış ne olduğu belirsiz bir dolu ATI çipli kartlar var, bunlardan uzak durmalı. Anakart konusunda bilip tanıdığımız markaları seçmekte fayda var. Hangi kart konusunda belirleyici olan fiyat elbette. GeForce 5 ve Radeon 9500'ün çıkışını bekleyip Radeon 8500 veya GeForce4 Ti4400'ü daha ucuza almak da mantıklı gözküyor.

CD'nin Sorunu Yok

Selam Tuğbek. Benim sorunum CD-ROM hakkında. CD'yi takıyorum. Fakat bilgisayarım CD'yi açmıyor. Yani D: sürücüsü CD'yi algılamıyor. Ama D: sürücüsün de hiçbir problem yok. En kısa zamanda cevap bekliyorum. Sevgiler.
Tuğbek kalmadı taze bitti hatta. Problemine çözüm aramaya başlamadan CD-ROM'un arızalı mı yoksa değil mi buna karar verirsen sevinirim. Sen bu soruyu bu şekilde soruca oldukça merak ettim. Bir tek CD ile deneyip mi soruyorsun bunu yoksa hiçbir CD'yi görmüyor mu alet. Ayrıca CD'leri okumaya çalışıyor mu? Yoksa sen CD'yi taktığında CD-ROM umursamaz tavrını sürdürüp CD'yi sallamadan takılıyor mu öyle? Bizlere verdiğin enformasyonla söylenebilecek tek şey CD-ROM'unun miyadı dolduğu. Umarım daha açık saçık açıklarsın bir daha ki sefere ya da açıklamaz karman çorman yaparsın bizi yine. E hadi sen de kal sağlıcakla...

Sona geldik yine. Tuğbek uyumakta karar kılsa da tatil de yapar gibi yaptı. Gider ayak laf sokmiyim dedim ama yine olmadı. (Wuhaa... O ne cümle be? "Uyumakta karar kılsa da tatil de yapar gibi yaptı". Yeah baby, yapar gibi de yaptım tatili uyumakta ki tüm karar kılmama rağmen ;) –TÖ) (Sayıyla mı geliyorsunuz siz, kaynağınızı belirtin!!! –BLX)

Jesuskane

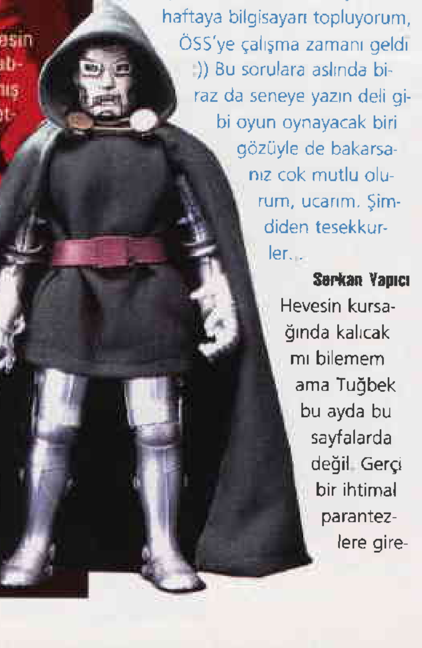
Ahiretten Donanım Soruları

Bu ayın ahiretten gelen sorusu her bilenin bilmediğini kanıtlar yönde...

Benim ses kartım Creative Sound Blaster veya adı onun gibi birşey. Bilgisayarımın hoperlörlerinden modemin internete bağlanırken çıkardığı sesten başka hiçbir ses gelmiyor. Hoperlörlerin ve hatta bütün bilgisayarın kablolarının giriş-çıkışlarını, hem hoperlörün hemde masaüstündeki ses açıp kapama gibi düğmeleri kontrol etsem de hiçbir sonuç alamadım. Bilen kişilere -sizin gibilere- sorduğumda bana ses kartımın hafızasının silinmiş olabileceğini söylediler. Bu doğru olabilir mi?Eğer doğruysa ne yapmam gerekiyor?

Oral Gerek

Bilgisayarın hoparlörlerinden o sesin gelebilmesi için senin hoparlörün kablosunu modemin ses çıkışına takmış olman gerekli. Buda "Ben kontrol ettim bunları, bir yanlış yok" derken, düğmeler, kablolar vs yerinde duruyor mu diye bakmışsın demektir. Bilen kişilere sormuşsun, iyi güzel ama bizim gibi bilen kişiler değilmiş onlar. Ben ya da buradaki diğer bilir kişiler "hafızası olan ve silinebilen ses kartları" ile hiç karşılaşmamış. IQ' su düşük zavallı kartlarla sürünmüşüz herimiz yok. Benim sana tavsiyem sen hoparlörün kablosunu nereye taktığına bir bak tekrar.



neizliyoruznedinliyoruz

bubaşkamuhabbet!

Sevgili LeVeL okuyucuları, önümüzdeki aydan itibaren, geyik muhabbetinin mucitleri Cenk & Erdem ikilisi dergimizde köşe yazmaya başlayacak, belki de köşe kapmaca oynayacak. Ama ben ve Fırt Fırt, bu adamları yakaladık ve bir hoşgeldin röportajı yaptık. Tabii tahmin edeceğiniz üzere, bir hayli geyik yaptık, konunun dışına çıktık, hatta haddimizi aştık. İşte aşağıdakiler de bu bol esprikli muhabbetten derleyip toparlayabildiklerim... (unutmadan imla bilhassa düzeltilmemiştir)

G&F: İsterseniz biraz geriden alalım, Cenk ve Erdem nasıl bir araya geldi? Her şey nasıl başladı? Nesiniz abi siz?

C&E: Ben ağacım (dedi Erdem), ben de özel bir ormanda vinç olarak çalışıyorum (dedi Cenk ve beş dakikalık bir geyikten sonra) Şimdi İTÜ madendeydik ben, sene 89-90 (hımm... bayağı yaşlı olmalılar). İkimiz de vapurla gidip geliyorduk ama ayrı oturuyorduk. Sonra araya ortak arkadaş girince tanışıldı ve malum geyik-





ler başladı. Atışmalarımız sonucunda güçlerimizi birleştirmenin zamanının geldiğini anladık ve önce kantinde king oynayanları geyiğe aldık, hatta masalarından kaldırdık. Sonra olayı anfilere taşıdık, hocalarla dalga geçmeyi başladık ve dedik ki: 'Ya biz niye bir radyo programı yapmıyoruz ki böylece sadece kendi hocalarımızla değil tüm hocalarla dalga geçebiliriz...'

G&F: Ve radyoda program yapmaya başladınız... (Fırt rahat durmaz) abi bu cihaz kaydediyor di mi?

C&E: Aslında hemen başlayamadık. Çünkü o sıralarda sadece TRT vardı ama şans eseri öğrendik ki özel radyolar açılıyormuş ve programın isminin Müebbet Muhabbet olmasına karar verip, Genç FM'in kapısını çaldık. Bize demo getirin dediler, biz de 'demo ya' diyerek tamam dedik. Tabii demo falan yapmadık. Aylar geçti ve gastenin birinde 'yeni kurulacak bir radyoda müebbet muhabbet programını yapacaklar aranıyor' ilanını gördük (!). Ve başvurduk Hür FM'e. Başlangıçta teknik işlere girdik, tonmaystır falan. Tabii Erdem teknik hiçbir şey bilmiyordu, zaten sığ bir insandır kendisi ama çabuk öğrenir. Hayır, esas Cenk bildiği her şeyi benden öğrenmiştir. Neyse, bizim geyikler başlayınca radyodakiler 'size beraber program yaptıramayız' dedi ve sıralarımızı ayırdı. Erdem 'slow motion' adında bir müzik programı, bense 'tam gaz' diye bir şeyler yaptım. Sonra radyo kelle azaltımı yapınca, biz de bir araya gelebildik ve Salı geceleri 1-3 arası başladık. Geyik o kadar tuttu ki saati 11-1'e alındı. Daha da tuttu, gün sayısı arttı. Çok daha tuttu gündüz kuşağına geçtik ve Satel TV'de çıkmaya başladık. Arkasından Show Radyo, Kanal 6, gösteriler, vs. derken, en son ATV'de demir attık. Şu ara G.A.G ve Elifnağme'nin metinlerini yazıyor, seslendirmelerini yapıyoruz...

G&F: Gelelim bilgisayarlara ve tabii ki oyunlara. Daha önce Gamepro'da köşe yazdığınıza göre olayın bir hayli içinde olmalısınız.

C&E: Oyunlarla alakamız Commodore 64 ile başlıyor. Kafa ayarı yaparak ve Pirates oynayarak aylarımız geçmiştir herhalde. Amiga ve Sensible Soccer ile orta sahadan attığım gollerden sonra geçtim PC ortamına; 386'da Winter Games oynardım, şimdiyse online oyunlara sardım, sağolsun ADSL (Cenk). Benim bir de arada Spectrum günlerim olmuştur, River Raid'li (Erdem).

G&F: Neler oynuyorsunuz? Özellikle ilgilendiğiniz bir tür var mı? Ve PS2 oynuyor musunuz?

C: Tamamen oynama moduma göre değişiyor. RPG severim ama kafam rahatsa. 3-4 yıldır Ultima Online oynuyorum, vakit darsa FPS takılıyorum. Bir ara CS sardım ama sonra sıkıldım. Favorim AvP'dir zaten, birçok klan değiştirdim şimdiye kadar. PS2 seviyorum, çünkü yayma imkanı tanıyor; ne mouse, ne klavye. En son Silent Hill 2'yi bitirdim. Ama öte yandan PS2 yeterince derin değil, bir 11th Hour, 7th Guest gibi oyunlar yok.

E: Ben daha çok stratejiyle ilgileniyorum. Mesela en son Industry Giant 2'yi çok beğendim. Ayrıca futbolla o kadar ilgim yoktur ama menejerlik severim, Football Manager hala bilgisayarımda kuruludur. Benim PS2'im yok ama LeVeL bana alacak. Şimdilik Cenk'e gidip GTA3 oynuyorum, onun save'lerinden başlayarak.

G&F: Peki LeVeL okuyor musunuz? Örneğin son sayıyı aldınız mı?

C&E: Ben ilk sayıyı aldım (Cenk). Ben almıyorum çünkü artık evime gönderilecek, yanında donanım hediyesiyle (Erdem).

G&F: Anlaşıldı... (Fırt cihaza hamle yapar) abi kaset bitti galiba, tersini mi çevirsek?

Tabii bu muhabbet uzadı, gitti; saat geceyarısını geçti; fotolar çekildi, piller bitti ama esas geyik önümüzdeki sayıda... ⊙

haberiniz var mı?

ONLAR GERİ DÖNDÜ!

South Park en sonunda yeniden ekranlarda. Ölmez Kenny, kusmuk Stan, mantıklı Kyle ve baş kötü şişko Cartman, geçtiğimiz aydan itibaren her Cuma ve Cumartesi, saat geceyarısını vurunca CNBC-e kanalında, yeni maceralarıyla (!) karşımızda. 1997'de Matt Stone ve Trey Parker adlı iki kaçık genç tarafından, olabildiğince düşük bütçeli bir şekilde kotarılan South Park (flash ile yapıldığı söyleniyor), Amerikan hayat tarzı ve değerleriyle, adice dalga geçen ve dünyanın dört bir yanında izlenen bir çizgi film (hatta 'South Park: Bigger, Longer, Uncut' adında uzun metrajlı filmi bile var). Dizinin öncesi inanılmaz olaylarla dolu ama olan olmuş artık; önemli olan sonrasını yakalamanız. Merak etmeyin, herhangi bir bölümden South Park'ın peşine takılabilirsiniz. South Park, gerek tarzı, gerek içeriğiyle Simpsons ile beraber çizgi film dünyası için adeta bir devrim. Diyeceğim kaçırılmamalı. Gerçi saat, daha doğrusu gün olarak biraz bana ters ama idare edicez artık. Umarım hafta içi de tekrar bölümlerini yayınlamayı akıl ederler.





YAPMA BE BRAD!

Son haberlere göre Brad Pitt, Darren Aronofsky (Requiem for a Dream, Pi) ve ekibini satmış durumda. Merakla beklenen bilimkurgu filmi 'Fountain'dan sebep göstermeden ayrılan →

neokuyoruzneyapıyoruz?

spielbergyaparsa!



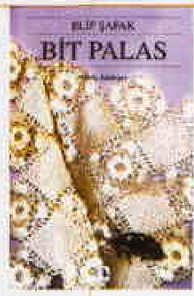
En sonunda Minority Report, 'Azınlık Raporu' adıyla sinemalarımızda gösterimde. Kolay değil, koca bir yaz bekledik Azınlık Raporu için. Ama boşuna da beklememişiz; açıkçası uzun süredir ağızda Indiana Jones tadı bırakan bir film izlememiştim. Steven Spielberg gerçekten de izleyiciyi ikiye bölen filmi Yapay Zeka'dan sonra çok sıkı bir dönüş yapıyor.

Filmin konusu, ünlü bilimkurgu yazarı Philip K. Dick'in bir kısa hikayesine dayanıyor (yazarın hikayeleri daha önce Blade Runner ve Total Recall filmlerine de esin kaynağı olmuştu). Yıl 2045. Geleceğin Washington'u ve artık suç, psişiklerin polisle işbirliği sonucu öngörülebiliyor ve böylece engellenebiliyor. Adamımız John Anderton (Tom Cruise) ise bu suçu işlenmeden tespit eden departmanın baş dedektifi. İşini çok iyi yapıyor ve kendi oğlu da yıllar önce cinayete kurban gittiği için suça aman vermiyor. Ama psişiklerin Anderton'ın suç işleyeceğini öngörmesiyle işler karışıyor ve aksiyon başlıyor. Anderton kendi kurduğu sistemden kaçarken, bir yandan da bu komplonun kaynağını araştırıyor...



Azınlık Raporu, elbette ki bir bilimkurgu ama türdeşi Dark City gibi aynı zamanda bir kara film. İki saat boyunca düşmeyen bir tempo eşliğinde inanılmaz görüntüler izliyor ve bir yandan da kader mi, yoksa özgür irade mi gibi felsefi sorulara takılıyorsunuz. Filmin görsel bakımdan ne kadar etkileyici olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Eleştirmenler film için 'Spielberg formuna geri kavuştu' diyor ama bence o zaten hep formunda!

birkitapokudum



Genellikle bu köşede kitap eleştirisine rastlayamazsınız. Çünkü çok okuyan, daha doğrusu okuyabilen biri değilim; görüntü ve sesle ilgilenmekten edebiyat dünyasına bir türlü zaman ayıramam, ayırsam da odaklanamam. Ama bazen karabatak misali dalıp çıkarım kitaplara ve farklı bir şeyler ararım özellikle konularında. İşte Elif Şafak'ın Bit Palas'ı da uzun bir aradan sonra elime aldığım ilk kitap. Beni bu kitabı okumak için iki şey tetikledi aslında; birincisi bizzat kitabın yazarı Elif Şafak'ın bir röportajı sırasında objektife attığı bir bakış ve ikincisiyse Altyazı dergisinde, yazarın kitaplarının ne kadar sinematografik olduğunu anlatan bir makale. Bit Palas, okuduğum süre dışında beni etkisinde bırakmadı ama en azından nedenlerimi haklı çıkardı. Öncelikle olabildiğince görsel bir anlatıma sahip ve kurgusu filmleri aratmayacak kadar sinematik.

Kitap, Bonbon Palas adındaki bir apartmanı, sakinlerini, çöplerini ve dolayısıyla böceklerini anlatıyor; ama öncesini ve hatta daha öncesini unutmadan. Bir apartmanın geçmişinin ne kadar dallanıp budaklanabileceğini ve bu geçmişin şimdiyi nasıl etkilediğini görmek ilginç bir duygu. Bonbon Palas, geçmişiyle olduğu kadar sakinleri ve sakinlerinin birbiriyle ilişkileriyle de ilginç bir yer. Örneğin Madam Teyze, Mavi Metres veya Hijyen Tijen apayrı karakterler ve apayrı hikayelere sahipler ama her biri tıpkı 'Manolya' filmine benzer bir kurguyla birbirlerinin hayatına giriyor, dolaylı veya dolaysız; isteyerek veya istemeden. Böyle bir kurgunun üzerine çöpleri ve böcekleriyle koca bir İstanbul manzarası binince, sürükleyici bir anlatım çıkıyor ortaya. Ama merakla beklediğim sonuna gelince sadece nötr bir ifade takınabildim. İster istemez bir neden aradım ama bulamadım ve rahatsız oldum. Umarım siz bulabilirsiniz...

Güven Çatak | guven@level.com.tr

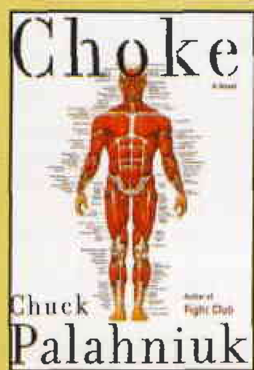
haberiniz var mı?

➔ Pitt, yapımcı şirkete 19 milyon dolar tazminat ödeyecekmiş. Aslında hayret bir durum çünkü Darren Aronofsky tam da Brad Pitt'in tarzında bir yönetmen. Üstelik Pitt rol için sofular gibi sakal da uzatmıştı. Ayrıca Cate Blanchett ile iyi bir ikili olmuşlardı. Ne diyelim, yazık olmuş...

MAALESEF YİNE

Bon Jovi'yi çok severim, onlarla başladım rock dinlemeye ama 'These Days' albümünden sonra bence emekli olmalıydılar; yeni jenerasyona da kendimi dinleteceğim diye uyduruk albümler yapmamalı, trendy video klipler çekmemeliydiler. Ama dinleyen kim? Yeni albümün adı 'Bounce' ve ilk single 'Everyday' müzik kanallarında zırt pırt çıkmakta. Şarkı olabildiğince vasat; açıkçası albümden de pek bir umudum yok. Yakında kokusu çıkar...

YENİ BİR FIGHT CLUB MI?



Fight Club'ın uyarlandığı romanın yazarı Chuck Palahniuk'un diğer bir romanı 'Choke' da filme çekiliyor. Palahniuk, kitabın film haklarını Requiem For A Dream'in de yapımcılığını yapan Bandeira Entertainment'in satın aldığını açıkladı. Romanın senaryoya Clark Gregg (What Lies Beneath) uyarlayacak. En az Fight Club kadar başarılı ve ilginç bulunan roman, gittiği lokantalarda yemek yerken boğulma numarası yaparak para kazanan bir sahtekar ile seks bağımlısı bir adamın ilginç ilişkisini konu alıyor. Yazarın yeni romanı Lullaby ise bu ay piyasaya çıkıyor.

FRP
Fantasy Role Playing

Yurdumdan hobbit manzaraları..

Saat 10.04
Yer: Eminönü Otobüs Durakları
-Abi benim Fırtınabaşı'na gitmem lazım. Geçiyosanız beni de bi bıraksanız hani?
-Yok canım, bu Tepebaşı arabası ama istersen Şişhane'nin orada indirelim seni, biraz yürürsün.
-E iyi binelim bari..
-Hoooop!! Bilader, evet sen koca ayak, nereye öyle, bilet atsaydın?!
-Bilet?? Nasi yani?
-Bilet diyorum, hadi tipinden belli, öğrenci atsan da olur.
-Abi bileti unutmuşum, ben mitril üzerinden yapsam ödemeyi?..
-Bak hala konuşuyo, kardeşim ne diyoruz iki saattir? Biletin yoksa in aşşaa, oyalama belediyenin memurunu!
-Yettiniz be, al sana bilet! (Pofuduk!)
-Aha nereye gitti bu yarım porsiyon?! Çık ortaya bak bi şey yapmıycam! Şşşt sana diyorum...

Saat 13.22
Beyoğlu Karakolu
-Hayırdır Gimli Abi, sen nasıl düştün içeri?
-Valla arkadaşlarla alkollü bir ortamdayız. 'Kibilnâla başı burma burma, yâr yaraaman!' diye eğlenirken yan masadan biri kaş göz yapmaz mı! Önce bakmayayım dedim ama sonra işittim ki, 'Durin de şöyleymiş böyleymiş' diye konuşmaya devam ediyor. O an uçtum masadan karşıya, Eru yarattı demedim, bir giriştim ki sorma, zor aldılar elimden. Meğer adamın sağlam tanıdıkları varmış, aldılar tabi bizi bura...
-Hişt cüce, ne anlatıyosun orda deminden beri? Vık vık vık beynimizi yedin, gelmeyeyim, iki örgü de ben atarım sakalına!
(Ciyuuuuv, Dıbank!)
-Ha ne diyordum, aynen böyle oldu işte. Bu arada akşam tünel işine başlıyoruz arkadaşlar, burada daha fazla durulmaz!.. Moria usülü, üç şeritli, dinlenme tesisli canavar bi yapı olacak. Ilgilenenler bana isimlerini yazdırmaya başlasınlar!

Saat 16.20
Sıçrayan Midilli Kıraathanesi
-Arpadam Usta! Bizim masanın iki çayı vardı!
-Geldim geldim, televizyonu açayım, altılıyı kaçırıyoruz.
-Usta be, bu hafta senin tüyolara güvendik, ikinci ayağı tek geçtik ama benim içimde bi şüphe var.
-Nihat, Arpadam'a ne güveniyosun olum, ben sana Nazgül'ü yaz dedim ama dinlemiyosun ki beni!
-Yok yok, Usta bilir işini, kulağı deliktir benim canım ustamın, almıştır bi yerden haberi.
-Tabi Nihatcım bak göreceksin şimdi, bizde yalan iş yok!
(Evet sayın seyirciler son düzlüğe girilirken Nazgül önde, arkasında Demirhan, hemen ardından Yıldırım, onun da arkasında Sergen. Nazgül arayı açıyor, Yıldırım atakta, o da ne, elli metre geriden Gölgeyele hızlanıyor, Gölgeyele Sergen'e yaklaşıyor, Sergen'i geçti, Nazgül finişe doğru dörtnala koşuyor, geride Gölgeyele, şimdi Yıldırım'ı da geçiyor, Demirhan'a yaklaşıyor, evet sayın seyirciler onu da geçti, şimdi Nazgül'e yaklaşıyor, Nazgül son metrelere girilirken önde, Gölgeyele geliyor, Gölgeyele şimdi Nazgül'ün yanında, Nazgül, hayır Gölgeyele, hayır Nazgül, finişe girerken Gölgeyele burun farkıyla önde... Ve Gölgeyele birinciliği alıyor sevgili seyirciler!)
-Helal olsun be sana abi, kralsın, Kaymakpürüzü Abi'm benim!
-Tamam tamam sırnaşmayın, çaylar tavşan kanı di mi?..

Saat 07.32
Kapalıçarşı
-Smeagol, ne oğlum bu dükkanın hali, ben sana vitrindekileri indir, camları da sil demedim mi?
-Ama usssta, yüsssssükleri ssildimsss, ovdumss, parlattımss. Bak pırıl pırıllarss.
-Iyi hoş, bi şey demiyorum da hep yüzükler, hep yüzükler olmaz ki çocuum. Bak gerdanlıklar var daha, bilezikleri de almamışsın içeri.
-Yüssükler bitssin öyle ussstaa, bunlar çok kıymetlisss, kıymetlimissss.
-Tamam tamam, elini biraz çabuk tut, yarın geldiğimde tertemiz bulmak istiyorum burayı, yoksa yevmiyenden keserim ona göre! Zaten her sabah nası yapıp ediyosan gazetenin çengel bulmacasını da çözüyosun benden önce, sinir oluyorum.
-Olur usssta, çösssmem bi daha, madem kısıyosunsss. Kıymetlilerimisss, parmağında yüssüklerss, kolunda bilessiklersss, ben ssana dolanayımsss...

Saat 12.58
Belgrad Ormanları
-Bak, aşkımızın baş harflerini kazıyorum Nalan!
-Ay, çok romantiksin Sedat, canım benim!
-Şu kalbi de çizdik mi....(Şıraaak) Ahh!
-Ne çiziyosun kabuğumu, terbiyesiz herif!
-Aaa, Sedat bak ağaç konuştu.
-Saçmalama Nalan, olur mu öyle şey! (Iyi de bana kim vurdu sahi?)
-Hmmm, hommm, kızım sen de bırak bu adamla takılmayı, geçen hafta da bizim arkadaşlardan birine C harfi kazımıştı bu!
-Ay ne diyo bu Sedat? C kim, Cansu mu, Cemile mi, kim ha kim itiraf et!
-Ya Nalan nereden çıkarıyosun bunları, elin ağacına mı inanıyosun bana mı?
-Gözüme gözükme Sedat, ben de beni sevdiğini sanmıştım (Şırrraak)
-Ahh, iyi artık, gelen vuruyo, giden vuruyo!..
-Hmmm, enteresan bir türsün sen ama adını bilmiyoruz, hemen bir ad bulmalı sana. Senbukafayladevamedersendahaçokdayakyersin nasıl? Ta runda runda rom! Biz de yolumuza devam edelim arkadaşlar, daha Beykoz Korusu'na bakacağız, Enthanımları burada da bulamazsak kuruyup gidecek güzelim nesil!

Saat 13.42
Boğaz Köprüsü
(Daaattt, düüüttt, düdüüütt)
-Pardon kardeş, ileride kaza mı var, ne bu sıkışıklık?
-Ben de bilemiyorum hamfendi, Yolun başını bi deli kapamış diyorlar. Tutmuş köprünün çıkışını, elinde bir değnek kimseyi geçirmiyor.
-Cık cık cık, ama böyle olmaz ki, hepimizin işi var gücü var, kaldık burda.
(Aynı anda köprünün diğer ucunda)
-Yuu şel nat passss!
-Kim bu adam ya?
-Amirim biz de bilmiyoruz. Başta kendini köprüden atacak sandık, kameralar falan geldi, hatta ben koluna gireyim, kurtarayım dedim, nasıl yaptıysa değneğinden bir ateş püskürttü yaktı yüzümü gözümü.
-Görürüm ben şimdi onu, vazife başında adam yakmak nasıl oluyormuş. Heeey, grili, sana söylüyorum,bu kadar kişi senin keyfini mi bekleyecek?!
-Yu şel nat passss!
-Şel mel bilmem ama şimdi görürsün sen..
-Yu şel nat...(Patada kütede!)
-Aaa, adam düştü aşağı!
-Kız meselesi miymiş kardeş?
-Amirim ben dedim, bunun niyeti baştan belliydi, kurtaramadık garibi.
(Yaklaşık iki saat sonra Ortaköy sahillerinde beyaz



bir figür balıkçı teknelerinin arasından karaya çıkar.)

Saat 19.45
Cihangir

-Saruman Abi, kusura bakma bu saatte rahatsız ediyoruz ama, nasılsın iyi misin bi hatrını soralım dedik.

-Hadi ordan haytalar sizi! Beşiktaş maçı şifreli verilince doluşursunuz böyle. Başka zaman Saruman Abi'niz öldü mü kaldı mı, karnı aç mı, açık mı soran yok!

-Ayıp ediyosun be abi, bak cips mips falan da getirdik, hem izleriz, hem yeriz icabında. Aslında bizim bacanağa gidecektik ama senin palantir ayna gibi gösteriyo şerefsizim. Reklam yok, yayın kesintisi yok, Japon nası yapmış di mi abi?

-Japon değil, Noldor.

-Efendim abi?

-Yok bi şey. Sen gel bi dakka konuşacaklarım var. Ben biliyosun Isengard'dayken inşaat işindeydim. O zamanlar emrimde binlerce Irgat-Hai var, paraya para demiyorum. Diyorum ki, sen aracı olsan, burada da boğaz sırtlarında birkaç parsel arazi kapatsak, merkez olarak da Çamlıca verici kulesini alsak, Orthanc hesabı. Üstelik palantir de oradan ne çeker biliyo musun, Avustralya televizyonunu bile izleriz.

-Abi olur aslında, olmaz diye bir şey yok tabii de maç başlıyo, devre arasında konuşsak bunları?

-Sizlere zaten bir şey anlatanın... Solucandil, şunlara kapıyı göster bakayım!

-Ama abi maç?

-Kapı dedim..

-Bari sonunu söylesen, kazanıyomuyuz abi, hani palantir gösterir, ha abi?

Saat 18.38
Beşiktaş Vapur İskelesi

-Uyan argadaşş, hey kime diyom ben, uyansana.

-Sarsmana gerek yok insanoğlu. Hem bilmez misin ki biz elfler uyumaz, yalnızca meditasyon yaparız. Geçmişin anıları sonsuz yaşamımızda dinlendirir bizleri.

-Yav uyuyodun işte, bi de inkar ediyon. Galk da in hele vapurdan, iskeleye yanaştık! Yalnız vapur eyice yanaşmadan atlamaya galkma, dehlükeli ve yasahtır.

-Heyhat, demek yıllardır özlemini çektiğim, hayalleriyle Gri Limanlar'dan ayrıldığım kaderime kavuştum. Olabildiğine gizemli ve lütufkâr, işte Batı'nın Limanları duruyor karşımda.

-Hangi batı, ne batısı ?.. Beşiktaş'a geldin diyom, sen böyle ağdalı gonuşmaya devam ediyon. İn bi hava al, dolaş, bi çay içüver, açılırsın.

-Lhûn'un denize kavuşan kolları aşkına! Nihayet aradığım huzur, mutluluk, o yüce ezgi! Bana en leziz elf badelerinden bir kadeh doldur dostum, bir parça lembas da getir yanında, bu uhrevi anı kutlayalım hep birlikte!..

-Anlaşıldı sen inmeyecen, gerisingeri Kadıgöy'e dön de aklın başuna gelsin. Dur hele içim cız ettü gulaklarına yandıgımın. Ben sana çayla simüt getüreyüm de dönüşte martılara atuverüsün bari...

Saat 20.02
İnönü Stadı

-Mordor'un uşakları! Saklanacak yeriniz kalmadı artık, ışığı boğacak karanlık güçleriniz de... Açın Kara Kapı'nızı Gondor aşkına!

-Abi açamayız...

-Kapıyı açın ve ileri çıkın. Gondor'un Kralı konuşuyor. Ben Arathorn oğlu Aragorn, Elendil'in varisi, Elessar, Elftaşı, Númenorean Krallığı'nın son temsilcisi, Dúnadan, Batı'nın ulu insanlarının...

-Abi tamam ama açamayız diyorum. Maç başladı, kapılar kapandı, erken gel dedik sana. Hem belindeki o kılıçla nasıl giricen içeri, anında kontrole takılırsın.

-Kılıç mı, yalnızca bir kılıç değildir o. O, Elendil'in kılıcı, Sauron'un parmağından yüzüğü kesip alan kılıç, kırılan ve tekrar yapılan kılıç, Batı'nın alevi, anduril, nam-ı diğer narsil, kırmızı ve beyaz alev!

-Ne renk dedin abi?

-Kırmız...

(Tüm stad)

-Beyaaaazzzz!

-En büyük ?

-Tür-ki-ye! Lay lay lay lay lay lay laaaa, oooo Türkiye! Buyur içeri abi, feda olsun sana bu yollar!

-Ha şöyle..

-Bu arada isim neydi, demin tam şeedemedik de?

-Boşver, Yolgezer deseniz de olur.

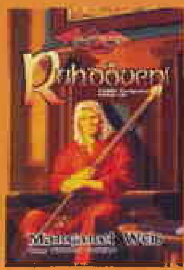
-Peki. ☺

Batu&Gökhan | batuher@level.com.tr

Günlerimiz Ansalon'da geçmeye devam ediyor. Merak etmeyin gelecek aya buz rüzgarlarına tutulacağız.

Ruhdöveni: Raistlin Tarihçeleri I
Margaret Weis

Ankira Yayınları



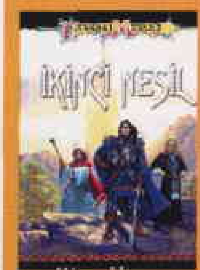
Fantastik kurgunun en güzel yanlarından biri eserdeki bir karakterle bütünleşmektir. Onun maceralarına ortak olur, onunla savaşır, onunla kazanırsınız.(Nice kişiler bilirim "Ben, Strahd"ı okumadan sayfa sayfa Jander'i arayan) İşte bu kitapta Margaret Weis'ın en sevdiği karakteri; Raistlin Majere'yi bulacaksınız. Kitap Raistlin'in çocukluğundan itibaren yaşadığı olayları ayrıntısıyla,sıkmayarak bilakis okuyucuyu bağlayarak veriyor. Sadece Raist değil Sturm, Caramon, Tanis, Flint ve sevimli kender Tas'ın gençlik yılları da bu kitapta. Evet,aklınızda ki sorunun cevabı da: Altın rengi tenin ve kum saati gözlerin arkasında yatan Test'in esrar perdesi de Ruhdöveni'yle açılıyor.

Sonuç olarak Ruhdöveni, Ejderha Mızrağı dünyasını seven, özellikle de Raistlin'in içindeki gücü daha iyi tanımak isteyen herkese tavsiye edeceğim bir kitap.(Benim mi? Hayır,benim kalbimde Sturm var J)

Not: Kitabın devamı olan Silah Kardeşliği'de şu aralar raflarda.

Ejderha Mızrağı: İkinci Nesil
Weis&Hickman

Arka Bahçe Yayıncılık



Bir nesil bizimle büyüdü. Onlara ortak olduk; savaşlarına,aşklarına, kısacası yaşamlarına. Zaman hızla akıp geçti ve artık mirası yeni nesile ,mızrak kahramanlarının nesline, bırakma zamanı geldi. Fizban'ın önsözüyle başlayan eserde soluk soluğa okuyacağınız efsaneleşmiş beş hikaye bulunuyor. Kitiara, Caramon ve Tanis'in oğullarıyla tanışacağınız kitap aslında Ejderha Mızrağı'nın yeni serilerine bir köprü oluşturuyor ve okuyucuyu bu serilere hazırlıyor.

Not: Kitabın tek negatif özelliği, Arka Bahçe gibi bir yayıncıya yakışmayacak kadar çok sayıda hata bulundurması. İleride tekrarlanmayacağını ümit ediyoruz. ☺

Göker Nurbeyler | skyman_lvl@yahoo.com

hmmmmm...

Fırtınanın esip geçtiği yerde bir serin meltem gibi dalgalanmak...

1984



M. Berker Güngör gberker@level.com.tr

Kafatasının içinden neler geçiyor yine? Parmaklarım o denli hızlı yazabilseydi keşke.

Ne o? Başlığa ve spota bakıp çok edebi bir yazı bulmayı mı beklediniz yoksa? Korkmayın, öyle bir hissiyat içinde değilim. İşin doğrusu burada anlatacağım konu nasıl oyun oynadığımdan daha başka birşey değil. Neden böyle bir konu seçtim? İki sebebi var. İlk olarak bu köşeye birşey yazmak zorundayım, boş bırakıp "Bu daha önce yazıldı!" diyerek geçiştiremem. Belki Bedri Baykam tablosu olarak işe yarar bu fikir, ama bir Level editörü yazısı olarak pek sökmez gibime geliyor. Herşeyden önce "daha önce yapıldı" çünkü, ve orijinallik saplantım olmasa da, açıktan açığa birebir kopyacılığa da taraftar değilim hani.

Ama işin geyik tarafını geçelim, asıl sebebe gelelim. Uzun yıllar hemen her ortamda, her türden insanla yanyana ve karşı karşıya oyun oynadığınız zaman ister istemez birşey dikkatini çekiyor insanın. O da herkesin kendine has bir oyun şekli olduğu, herkesin kendine has bir yaklaşım sergilediği. Tabii sonuçta oyunlar çok kısıtlı yapımlar, bir oyunu oynamanın belli bir yolu var, ama sonuçta üç aşağı beş yukarı hepsi birbirine yakın olsa da, her oyuncunun tarzı bir miktar farklılık gösterebiliyor.

Ama ben başkaları ile kıyasladığımda kendi "tarzımın" oldukça sırıttığını farkettim, en azından kendi gözümde durum böyle. Neden bilemiyorum, belki ben oyunları daha ciddiye aldığımdandır, ya da belki başkaları daha az ciddiye aldığındandır. Ama benim oyunlara yaklaşımım çok daha farklı gibime geliyor. Dinleyip karar verin. Misal, dergide Tuğbek olsun, Sinan olsun, Burak olsun, oyun oynarken çok farklı tavırlar içine girerler. Tuğbek daha bir "Bitsin, sonunu göreyim!" havasındadır sanki. Hani neredeyse trene yetişen yolcu tadında oynar, dönüp bakası yoktur geçtiği yerlere ikinci kez. Öte yandan Sinan daha bir ağır oynar, zaman zaman "Offf, süpermiş, burayı tekrar çal Sam!" deyip geçtiği bölümü tekrar oynadığını çok müşahade etmişimdir. Ama işler sıkıştırdı mı ya da ofis baygınlık verdi mi o da kaçıp gidesi gelmiş gibi hızlanabilir. Burak bambaşka oynar, şimdiye dek gözlemlediğim iki hali vardır. Ya aksiyona kapılmış tüm benliği ile ekrandadır, ya da derin düşünceler içinde kaybolup gitmiştir ekrandakileri analiz etmeye çalışırken.

«Gerçek dostlar ne olursa olsun oradadır, en karanlık saatte bile yalnız bırakmazlar birbirlerini.»

Tabii bu insanların ev halini bilemem, insan evinde oyunu bile farklı oynar, farklı yaklaşır şüphesiz, ev rahatlığı vardır ne de olsa. Ama herhalde en iyi bildiğim hal kendi halimdir. İki oyun halim vardır benim, bunlardan ilki "ayılmak" için oynadığım zamanlardır. Bir nevi "sabah sporu" sayın bunu, kahve ve sigara eşliğinde yapılan. Tanıdık bir oyun açılır, mesela Master Of Orion 2 gibi, ve beyin kafatasının içinde gerinip terliklerini giyene, yüzünü yıkamaya gidene dek bir miktar oynanır. Hızlı bir tempo gerekliyse sevilen bir FPS de iş görür, mesela bir miktar Counter Strike ya da MOHAA'dan Omaha Sahili gibi. Sabah 5 sularında Omaha Sahili ne civcivli bir yer olur sessizliğin tam da ortasında bir bilseniz. Bir beyin daha nasıl uyandırılır?

Ama esas oyun moduna yeni ve beklenen bir yapım geldiğinde, ya da sevilen bir oyuna kalınan yerden devam edilirken girer şu zavallı kafein ve nikotin bağımlısı beynim. Ekrandaki artık bir oyun değildir. Keşfedilmesi gereken bir dünyadır, öyle haritalardan tozu dumana katarak geçmek olmaz. Adım adım incelemek gerekir, mimariyi çözümlemek, detaylara inmek gerekir. Uzaktan düşmanları gözlemlemek, tavırlarından zekalarına dair yorumlar yapmak hoştur. Araç gereç ve silahları da irdelemeli, çizimlerinden nasıl çalıştıklarına dek üzerlerinde düşünmelidir.

Öyle zaman gelir ki bir oyunun içinde derinlemesine kayıp gittiğimi, ekrandaki en ufak detayla bile ilgili felsefi düşüncelere daldığımı farkederek ayılırım. Boğma telinin yakın tarihteki rolü ya da uzay gemileri için olası enerji kaynaklarının muhtemel zayıflıkları üzerine düşünceler işgal eder kafamı. Bir teknolojik buluşun tanımında antik çağ filozoflarının yaşam üzerine düşüncelerinin izlerine rastlamak ya da bir eşyanın çiziminden yola çıkarak sanatçının ruh halini sorgulamak sıradışı değildir benim için. İşin kötüsü sadece oyunlarda değil, günlük hayatta da böyle davranıyor olmamdır. Belki de yoğurdun kaymağını yiyip gerisini bırakan insanlardan ziyade gölgelerle daha iyi anlaşabiliyor olmamın sebebi de budur. Kimbilir?



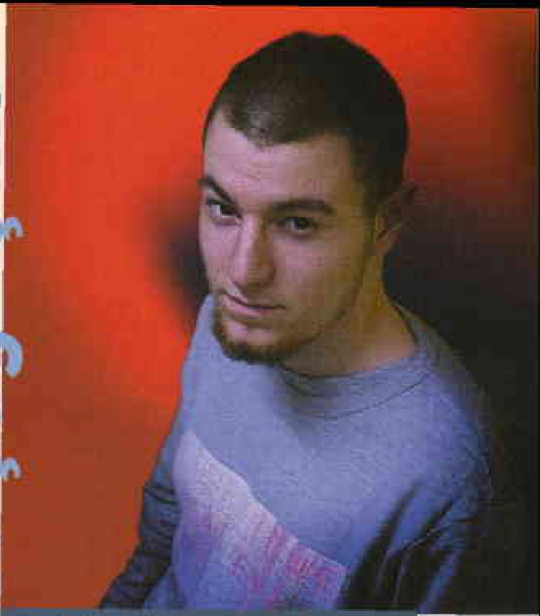
serbest çağrışım

sonsuz

Nereye gittiğinizi biliyor musunuz?

Vosviddin, uykusuzluktan şişmiş gözlerini araladı. Kedi gibi gerindi... Her yer simsiyahtı. Kuş tüyü yastığının altına minik ellerini sokarak kafasını aldı. Kendisini gördü. Ellerinde ve kollarında yorganın izleri vardı. Kafasını yavaşça yerine, omuzlarının üstüne koydu. Yorganını üstünden kaldırarak doğruldu. Dışarıya baktı... Hava güneşliydi. Hemen yataktan indi ve giyinmeye başladı. Sonra, dar ve uzun koridordan yavaş yavaş yürümeye başladı. Koridorun tam ortasında durdu. Kafasını annesinin odasından içeriye doğru uzattı. Annesi yine yoktu. Boşvermiş gibi davrandı. Eski püskü ayakkabılarını giyerek, kendisini evden dışarı attı. Karanlık merdivenlerden indi ve dışarı çıktı. Kar yağıyordu, ama Vosviddin üzerine kendisini ısıtacak hiçbir şey almamıştı. Eve geri dönmeye üşendi. Tir tir titreyerek kapının önündeki merdivenlerden çıktı ve buzlu kaldırıma oturdu. Uçsuz bucaksız yolu izlemeye başladı. Ortalık çok sessizdi. Sadece, kar tanelerinin yere düştüğü zaman çıkardığı süngerimsi sesi duyabiliyordu Vosviddin. Ne gelen vardı, ne giden. Uykusuzluktan acıyan gözlerini sıkıca yumdu. Beklemeye başladı. Saatler sonra, derinden gelen bir gürültüyle gözlerini açtı. Uzaktan ağır ağır, eski bir otobüs geliyordu. Yaşlı otobüs, Vosviddin'in önünden geçip gitti. Ama birkaç metre ileride, aniden durdu. Paslanmış kapılarını açtı. Vosviddin ağır ağır yürüyerek otobüsün kapısına geldi. Kafasını kaldırmadan otobüse bindi. Çok fazla insan yoktu. Şöyle bir çevresine bakarak otobüsün orta koltuklarından birisine oturdu. Kafasını cama dayadı. Tam o anda, otobüs de hareket etmeye başladı. Camlar soğuktan dolayı buğulanmıştı. Vosviddin, minik parmaklarını cama bastırarak adını yazmaya çalıştı. Ama nasıl yazıldığını bilmiyordu. Bir şeyler karaladı. Hâla çok uykusu vardı ve üşüyordu. Burnunu çekti. Yorgundu. Kafasını, dayadığı camdan kaldırıp arkasına doğru baktı. Bir arka sırada, karşısındaki koltuklarda yalnız başına bir kız oturuyordu. Kızın, aynı kendisi gibi ufacık elleri ve yine kendisi gibi kocaman bir kafası vardı. Gözleri yumuk yumuktu. Çok hoşuna gitmişti. Koca kafalı kız, o sırada burnunu çeken Vosviddin'e gülümsedi. Vosviddin utandı. Hemen kafasını önüne çevirdi ve kafasını yeniden cama dayadı. Hava gitgide kararıyordu. Vosviddin, yoldaki beyaz çizgileri saymaya başladı, ama otobüs çok hızlı ilerliyordu. Sayamadı. Saymayı bıraktı. Daldı... Gözlerini sıkıca yumdu. Uyumaya çalıştı, ama yapamadı. Aklına, arka koltuktaki koca kafalı kız geldi. Hemen kafasını çevirdi, arkasına baktı. Kız yoktu... Üzüldü, kafasını önüne eğdi. Gözünden bir damla yaş aktı ve soğuktan donmuş burnuna düştü. Damlayı parmağıyla aldı ve buğulanmış cama koydu. Oradan aşağıya doğru süzülüşünü izledi. Tekrar yola daldı. Hava iyice kararmıştı. Her yer simsiyahtı. Elleriyle buğulu camı silerek dışarıya bakmaya çalıştı, ancak hiçbir şey görünmüyordu. Canı sıkıldı. Dizlerini, önündeki koltuğa dayadı ve yeniden kafasını çevirerek arkasına baktı. En arka koltukta, köşede oturan tombul ve şirin bir çocuk gördü. Zoraki bir şekilde gülümsedi Vosviddin. Şirin çocuk hiç tepki vermedi. Vosviddin yavaş yavaş önüne döndü. Annesi aklına geldi. Annesinin, neden hiç evde olmadığını düşündü, ama nedenini bulamadı. Arka koltukta, köşede oturan şirin çocuğu unuttu. Bir anda kafasını arkaya çevirdi ve çocuğun olduğu yere doğru baktı. Çocuk yerinde değildi. Diğer koltuklara baktı, bulamadı. Kendisini koltuğuna bıraktı... Nasıl olsa daha sonra gelip aynı yerden alabilirdi. Bir ön koltuğa geçti. Ve bir defa daha kafasını buğulu cama dayadı. Otobüsü incelemeye başladı. Gerçekten çok eski bir otobüstü. Her yerinden gıcırtılar geliyordu. Bu sesler Vosviddin'i çok rahatsız etti. Üşümüş kulaklarını elleriyle kapattı. Dizlerini kendisine çekti. Solundaki cama baktı. Buğu yoktu. Ağzıyla cama nefes verek, camın yeniden buğulanmasını sağladı. Öyle ya, buğulu ya da buğusuz bir şey farketmiyordu. Her yer simsiyahtı. Bir ara, arkasına dönerek kendisini bıraktığı koltuğuna baktı... Orada duruyordu. Derin bir nefes aldı. Bu defa, sağındaki koltukta, suratı buruş buruş çok yaşlı bir teyze olduğunu farketti. Yaşlı kadına ürkekçe baktı. Kadın da ona... Sanki otobüs bir kat daha soğudu. Kadın, Vosviddin'i çok korkutmuştu. Hemen kafasını çevirdi. Ve bu sefer, zaman geçirmeden yeniden sağına baktı... Kadın yerinde yoktu. Donakaldı... Otobüs, sanki bir yere yetişmek istermiş gibi gitgide hızlanıyordu. Vosviddin'in kafasından geçenler de aynı oranda bulanıyordu. Aniden ayağa kalktı. Önce en arka sıraya gidip, koltukların altında şirin çocuğu aradı, bulamadı. Sonra koca kafalı kızı aradı. Her yere baktı, ama yoktu. Tabii buruş buruş suratlı yaşlı kadın da... Sadece, koltuğa bıraktığı kendisi oradaydı. Ağır ağır ön sıralara doğru yürümeye başladı. Kalbi, yerinden fırlayacakmış gibi atıyordu. İlerledi, ilerledi, ilerledi. Sürücü koltuğuna yaklaştı... Korkarak kafasını uzatıp baktı... Sürücü yerinde yoktu. Dondu... Bir süre öylece kaldı. Sonra, kendisini bıraktığı koltuğa geri döndü. Kendisini aldı ve onunla beraber eski yerine oturdu... Gözünden bir damla yaş daha aktı...

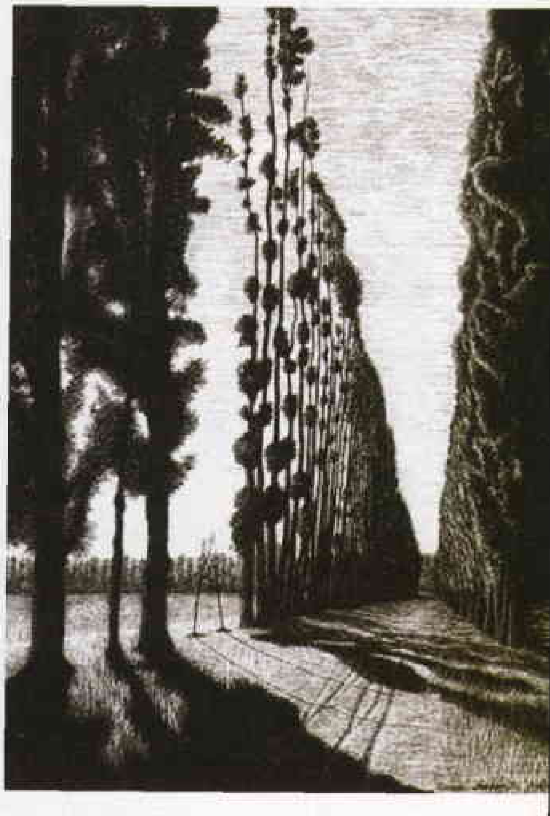
« Uykusuzluktan acıyan gözlerini sıkıca yumdu. Beklemeye başladı. Saatler sonra, derinden gelen bir gürültüyle gözlerini açtı. »



Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

En çok neyi seviyorsun? Sınırsız Gizem'i, sınırsız pizzayı ve sınırsız uykuyu...

Hımm. Peki. Başka soru sormasam olur mu? ...



kırıkyaşamparçalarındanpuzzle yadafablyapmak

cesur yeni dünya



Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

Ayın Mekânı? Garip uykular, anlamsız uyanışlar, sıcak ve toz. Bir lejyonun Sahra'da geçen son ayı. Her askerde var bir parça gariplik.

Ayın İncisi? Bol incili bir ay. Rahatlıkla sakkallarımızı dizi dizi doldurabilir. Ama en hoşu Burak'ın ormanın ortasına gündüz vakti projeksiyon kurma fikri ve bunu çevirmek için atladığı taklalardı.

Ayın Bombası? Bolu emniyetinin terörle mücadele adına ilkokul çocuklarına parçalanmış insan cesedi göstermesi. Oyunlar, vahşet kan falan diye sızlanmasın bundan sonra kimseler.

Kağıdı kalemin üzerine koydu küçük tavşan

Başladı " Bayat **kahve** ve +**Morcheeba**... sıcak, bayık, çirkin ve karman çorman bir ofis odası. Boşalmış, herkes gitmiş... Odanın içinde -bütün umutsuzluğuyla dönüp duran- iki vantilatör sadece. Boyunları bükük, toz içinde... Huzuru bulmak (aramak) için yanlış mekan. Aslında masamın üzerindeki zippo tenekesini (premium lighter fluid) odanın dört bir yanına bocalayıp -çıkıp- gitmeli. Sadece yanan çakmağı bırakmalı geride. Her şeyi yakıp gitmeli. Belki? Evet belki bunu, oda (insan) doluyken yapmalı. Böylece bugünü -gelecekteki bir geçmişe- **[tarih]** adıyla gömmeli. Sağ bırakma! Elbet dönüp dolaşıp sana acı verirler.

«Bütün hatalar sadece doğrusunu öğrenene kadar yapılmaz mı?»

Geçmişimde üzerlerinde **[tarih]** yazan çok insan var | gömülü. Hayattalar sanırım hepsi. Hepsi değil... biri hariç. Geçmişte kalmasını istemediğim tek kişi. Kader!!! Senin dev kanatların ve keskin bir kılıcın olabilir! Ama elbet... ahır elbet seninde küllerin savrulacak havaya**!!!**

Çok insan... pek çok insan. Sayıları arttıkça, tek tek varolmamaya, bir güruha dönmeye başlarlar. Ve sonunda hepsi birden üzerine gelen -içinde yalnız kaldığın- bir kalabalık sarar çevreni. Ey **Kızgın Kalabalık**. Kim durdurabilir ki seni?

Kaç bakalım şimdi uzaklara. Gerçekten öyle bir uzak var mı? "Bu şehirden kaçamazsın" ne çabuk unuttun. Sağ bırakma! Elbet dönüp dolaşıp sana acı verirler. Bir gün yanlış bir zamanda (hiç gereği yokken) bir yüz, yanağın kenarındaki (geri zekalı) bir gülümseme. Seni deliye çeviren küçük bir aşağılama.

Dissolve

Daha sert bas yere. Daha hızlı. Başın öne eğik, yanaklarından ensene kadar kasılı, yumrukların sıkılı. Daha sert vur yeri. Sen daha küçükken ne kolaydı şarkılara inanmak. (Cennet dünyada bir yerlerdeydi). Şimdi daha sert bas yere, daha hızlı yürü... Bakalım bulabilecek misin o cenneti!!!

Ey **Kızgın Kalabalık**! Senden nerelere kaçılabilir. Dağlar **mı**, tepeler **mi**? Sessiz koylar **mı**? Yalnızlık **mı**? Ama ben senden yalnızlığım yüzünden nefret etmedim **mi**? Senden kaçmak | Seni bulmak? Belki sadece seni sevmek. Belki geçmişteki tek pişmanlık bu olmalı. Pişmanlık? Pişmanlık **mı**? Gelmezdi elimden daha iyisi üzgünüm. Hiçbir zaman ve hiç bir şartta. Sen istediğin kadar budalalık de [H], bana sebepsiz yere **kötülük** ettiler.

İnsan karmaşık (çarpık) bir yaratıktır (Öyle olduğuna şüphe yok). Kompleksleri vardır, takıntıları-maskeleri-özentileri-saçmasapanoyunları. Her insan **güzeldir** elbet, çirkinliği içinde taşısa bile... ve sen çekersin tüm bunları, katlanırsın, **tolere** edersin. Nereye kadar? Öğrenene kadar elbette. Bütün hatalar sadece doğrusunu öğrenene kadar yapılmaz mı? **"Eğer yapıyorsan bile bile, budur işte en büyük budalalık"**. Üzgünüm [H]. İncil'den olamadı. Bir gün okursam eğer (o kitabı) oradan çalarım bir sonraki **"büyük budalalık"** lafımı!

Warcry

Şimdi biliyorsun. Karşında **Kızgın Kalabalık**. Yüzlerce sinsi göz, yüzlerce hançer. Biliyorsun işte. (Bilgi değil mi en büyük erdem?) Onların tüm pürüzleri birer hançerse, bilmek elindeki kılıçtan başka nedir ki! Yürü kalabalığın üzerine. Yüzlerce hançer de olsa. Binlerce hançer!!! Korkaktır insanoğlu. Çeliğin pırıltısı karşısında biri bile (ileri) adım atamaz. Sen başkalarına izin vermedikçe | canlı canlı didikleyemezler etlerini. İnsanın kanı fareye benzeyebilir (buna alınmamalı). Karakteri **leş** kargasına benzerken hele. Kargalara bağır! Kaçar elbet **melun** kuşlar.

Ey **Kızgın Kalabalık**, ey **Okur**, ey **Sevdiklerim**, ey **Nefret** ettiklerim, ey tüm umursamadıklarım. İyi bakın bana. Bulabilirseniz bundan sonra beni. Elimdeki **kılıcın** parıltısı dışında takılmayacak gözlerinize hiç bir şey. Cesaretiniz var mı pırıltıyla yüzleşmeye.

Eğer sertleşmesi için **acı** çekecekse çeksin. Ama **doğru** olan buysa taştan bir yüreğe itirazım yok. " Bitti



Bunları yazdı işte... Kalemi masaya geri bıraktı küçük tavşan. Bir iki zıplamayla yuvasından dışarı çıktı. Güzel bir bahar havasında güneş çayırlığı ısıtıyor, tatlı bir meltem yüzünü okşuyordu. Her şeye rağmen yaşam güzel dedi. Rahatlamıştı artık. Kendine güveni yerine gelmişti. Biliyordu ya gerisi boştu. Kılıcı vardı artık ne hançerlerden ne de kargalardan korkmuyordu.

Sonra bir hırıltı duydu arkasında. Pis bir koku, sıcak bir nefes. Korkuyla döndü arkasına. Pis bir çakalın gözleri ile kilitlendi gözleri. Nefesini tutup bu korkunç gözlere baka kaldı. Sonra haykırdı "Kılıııç**!!!**". Alev alev yanıyordu gözleri, atıldı çakalın üzerine, bir ısırışta boğazını parçalamak için. Ne kolay bir yem çakal için, ne acı bir son küçük tavşan için.

Not: Yazı geri plan müziği ile ve iki kere okunması düşünülerek tasarlanmıştır. İkinci okunuş için yüksek sesli müzik şarttır. Ya okumadan yarım saat öncesinden başlayarak Morcheeba dinlenmelidir ya da yazıyla Nirvana'ya aynı anda başlanmalıdır (sert olmayan bir Nirvana ancak, My Girl falan). Hatta her ikisi de ayrı ayrı denenebilir.

sondurak

Nasıl bulmak istiyorsak öyle bırakacaktık hani...

oyungezer



Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

Bir oyun yapsan? Oradan oraya savrulup duran inatçı bir sokak serserisini ıslah etmeye adanmış bir oyun olabilirdi mesela.

Türü? FRP destekli bir turn-based strateji. Adamın gidebileceği bir sürü yol olmalı ama sen onu amaca uygun hamlelere ikna edebilmelisin. Arkadaş inatçı çünkü.

Peki ya adı ne olurdu? Arıza John Doe... hahah, pek güzel olurdu.

Güneşin beş milyar yıl ömrü kalmış. Dünyanın bütün hikayeleriyle birlikte soğuk, kara bir ucubeye dönüşüp uzayda serserilik etmeye başlaması için beş milyar yılı daha var demek ki. Ama görebildiğim kadarıyla hiç kimse dünyanın bu kadar yıl daha sağ salim dönmeye devam edeceği ihtimali üzerinde durmuyor, güneşten çok daha önce insanların bu gezegeni yok edeceği neredeyse kesin. Hem de belki birkaç kez.

Bat dünya bat!?

Dünyaya sadece bir gezegen değil de bir yaşam alanı olarak baktığınızda, dünya üzerindeki canlı sayısının sıfırlanması, bu yaşam alanının da yüzbinlerce yıl kapısına "cenaze dolayısıyla kapalıyız" tabelasını asması anlamına geliyor. Üstelik topyekun yokoluş için geriye doğru 5 milyar yılı sayarken, dünyanın bu aşamaya birkaç kez geleceğini hayal edenlere artık kimse kötümser demiyor. Onların daha saygın bir sıfatları var: "Gerçekçi". Zira online bahis muhabbetine dayalı bir web sitesinde adamın tekinin geçenlerde ortaya 1000 dolar koyarak açtığı "2020 yılına kadar dünya üzerinde en az bir milyon insanın ölümüne neden olacak bir nükleer felaket yaşanacak" bahsine henüz bir karşıt görüş bulunabilmiş değil. Bırakın birkaç yüz ya da bin yıl sonrasını, kimse 20 yıllık geleceğine 1000 dolarını yatıracak kadar bile güvenmiyor dünyaya. İşin garibi, bu türden olası felaketler insanları herhangi bir trafik kazasında ölmekten daha az ürpertiyor. "Benle birlikte yüzlercesi, binlercesi de ölecek nasılsa" deyip rahatlayabiliyoruz demek ki... Ne komik.

Ben bu acıklı hikayede mahşer gününü değil, o günden sonraki uzun sessizliği değil, dünyanın yeni kabuğunu da değil, en çok yeni dünyalıların bizden kalanlara nasıl bakacağını merak ediyorum. Hangisinin bizi daha iyi anlatacağı kurcalıyor kafamı, bir ilaç kutusunun içinden çıkan prospektüs mü yoksa Dostoyevski'nin Yeraltından Notlar'ı mı? Ya da Charlie Chaplin'in Altına Hücum'u? Belki de geride kalan en 'anlamlı' bilgiyi tükettiklerimizin kimliği olan barkod etiketleri sağlar... Bu da değilse, geride bıraktığımız bir dünya dolusu 'atık'. Hangisi daha çok yakışıyor bu 1,5 milyar yıllık tarihe, emin değilim. Milattan Sonra 2002'nin üstüne diyelim bir 15 bin yıl daha eklendikten sonra yeniden başlamak üzere bitse her şey, yeni dünyalılar "atalarımız" diye anacakları insanoğlunu neye benzetecekler? Bari bizden birkaç tanesi hayatta kalsa da "aslında o kadar fena bir çocuk değildir" dese, diyebilirse.

Öte yandan, eskitilecek tek gezegen dünya değil nasılsa. Dünyanın iri bir havai fişek gibi patlayışını, uzayın bir başka noktasındaki evinin penceresinden izleyecek insanlar da olacak. Ama ya o kadar sürmezse? Dünyalılar daha dışarıda yaşamayı öğrenemeden yakalanırsa o son ışık ve ses gösterisine? İşte o zaman geride kalan ipuçlarının neler olacağı ve bizim hakkımızda ne anlatacağı merak konusu.

İstatistiksel veri olarak insan

Böyle bir hikayede insanların tek tek ayrıştırılıp değerlendirilmesi, geride bıraktıklarına bakarak kişilik tahlili filan yapılması mümkün olmayacak, kimse de buna kalkışmak istemeyecek zaten (yaklaşık 3 bin kişinin öldüğü 11 Eylül felaketinde ölen insanlar bile sadece istatistiklere eklenen birer veri oldular. Tek tek hikayelerini öğrenmeye gerek yoktu. Ama enkazdan kaç tane beyzbol sopası ya da imzalı Lakers forması çıktığı istatistiklere işlendi. Senaryomuz gereği tüm nüfusu yok edecek bir olayda, milyonlarca kişi istatistiki veri olarak bile kayıtlara geçemeyecek) ama merak işte, herhangi bir insan olarak 'ben'den geriye ne kalacak?

Bugünün koşullarında böyle bir senaryo üzerinden düşünmeye başlayınca kendi adıma ciddi şekilde eğleniyorum. Yani işte 2002'nin dünyasında gerçekleşecek bir öte tarafa toplu göç vakasının ardından, yeni dünyalıların geride bıraktıklarımıza bakarak bizi tahlil etmesi son derece güç görünüyor gözüme. Dünyanın teknoloji eşiğinde oyalandığı, kafasının ciddi şekilde karışık olduğu bir çağ bu ne de olsa. Dünyayı (ya da farketmez sadece kendini) kötülerden kurtarmak için bin çeşit şeytanlık düşünen, önce hastalık yayıp sonra temizlemeye çalışan, daha iyi yaşamak için gece gündüz çalışıp sonra yaşamaya fırsat bulamayan bugünün insanlığına koyulabilecek en sağlıklı teşhis şizofreni olur. Tabii gerçekten öyle bir hastalık varsa...

Arkeologlar harddiskleri kazarsa?

Hani şimdilerde insanların ölüm sebebi araştırılırken otopsi niyetine harddiskler kurcalanıyor ya, eğer yeni dünyalılar da böyle bir şeye kalkışırsa bu "insanoğlunu tanıyalım" araştırmasının hepten evlere şenlik bir hal alacağı fikrindeyim. Hele bir de oyunlarımızı çalıştırmayı başarabilirlerse... Birbirimizin yüzüne bakarak oynadıklarımızın yanında çok naif kalıyorlar ama yeni dünyalıların bunu anlaması o kadar kolay olmayacaktır. Onları salak yerine koyduğumdan değil ama gerçekten de bugünün dünyasını bugün dünyanın içinde yaşamadan anlamak, anlarmış gibi yapmak bana imkansız geliyor.

« Hangisinin bizi daha iyi anlatacağı kurcalıyor kafamı, ilaç kutularının içinden çıkan prospektüsler mi yoksa Dostoyevski'nin Yeraltından Notlar'ı mı? »



inbox



Merhaba,
Hayat geçip gidiyor ve sizler bir Inbox köşesiyle daha karşı karşıyasınız. Buyrun okuyun bakalım, ne olacaksa artık...

KORSANDAN SATILIK TEMİZ KALYON

Merhaba ben yaklaşık 1,5 senelik Level toplayıcılarındanım! Gerçi 6 aydır almıyorum çünkü artık bilgisayarım yok! Neyse bunları geçiyim...
Ben sana ve Serpil Hanıma -ki biraz sonra ona da msj atıcam- özür ve teşekkür borçluyum! Açıklayım;
Ben lise son sınıf ögrencisiyim ve level dergisini hangi oyunlar çıkmış düşüncesinden daha çok o arkadaki 4-5 sayfalık bölüm için alıyordum. çünkü yazdıklarınız okumak hatta defalarca okumak hoşuma gidiyordu! Tabii biraz geciktim ama geçen yıl yani 2001-2002 okul döneminde edebiyat öğretmenim sınıftan ödev istemişti! bende edebiyattan kalıyordum ve bi şekilde hocanın gözüne girmem gerekiyordu! Ödev bir hikaye yazmaktı. -işte burası- senin yanlış hatırlamıyosam KASIM 2000 ayki dergindeki 'Öylesine Yazılmış Bir Yazı' adlı yazını hocaya ben yazdım diye yutturmuştum. Tabii bundan sonrada arkası geldi. Tabii bunun yanında da ben de boş değildim! O yazıları benim yazdığımı desteklemek için kompozisyon sınavlarında da iyi notlar alınca hoca çakmadı. Ve geçtim :)
Bunun için size biraz borçluyum! özellikle sana... TEŞEKKÜRLER
Bana herhangi bi konuda msj atarmısın konuşalım seni tanımak isterim!

Level dergisini hangi oyunlar çıkmış düşüncesinden daha çok o arkadaki 4-5 sayfalık bölüm için alıyordum.

qastimodo17@kahkaha.com

Merhaba Qastimodo,
Yani sen şimdi açık açık karşıma geçmiş, bana ait olan birşeyi çaldığını söylüyorsun, öyle mi? Ve bunun için bana teşekkür ediyor, hatta bir de benimle tanışmak istediğini söylüyorsun, doğru mu anlamışım? Sana diyecek sözüm yok yavrum evladım, hem de hiç yok. Sen de bu toprakların çocuğusun, ben sana daha ne diyebilirim ki? Bildiğin gibi devam et. Afferin sana!

BİRLEŞİK LEVEL EMİRLİKLERİ

Merhaba LEVEL Halkı ve onu adilce yöneten LEVEL EDİTORYASI. Öncelikle 1 buçuk yıldır Level Halkındanım. Daha yeni sayılırım ama olsun hakikati geçte olsa fark etmek güzel. Sevgili Mad herhalde bu köşeye sen bakıyorsun hala. Çünkü mailler hep Berker abi diye başlıyor yoksa bir deşifremi söz konusu. Her neyse o kadar da önemli değil. Benim değinmek istediğim daha önemli konular var.
Şimdi maddeleyerek olaya gireceğim . ben maddelemesem zaten sen maddeleştireceksin. Sana zahmet vermeyeyim.
1. Derginin çıkış tarihi: Şimdi elimde olan Eylül sayısı ayın 9. da bayiye geldi. Ben bunu anlamak da güçlük çekiyorum. Neden bize (tüm Level Halkına) 9 gün çile çektiriyorsunuz. Diyeceksiniz ki işte yeni oyunlar çıkıyor, demolar yetişmiyor, güncel olamıyoruz, matbaa yavaş çalışıyor (yandaki Chip 29 veya 30'unda çıkıyor). Tamam geçerli nedenler ama ben ve benim gibi bir çok Level okuyucusu bu dergiyi zamanında istiyor.Krize giriyoruz.
2. Fiyat zamlanmış. Hayırlı olsun 4 buçuk milyon bu dergiye değer ama başka hiçbir dergiye bu parayı kimse vermez veya vermemeli diyorum.
3. Derginin her ay seçtiği Ayın mektubu konusu ise çok önemli. Şimdi ben filozofum ya başlıyorum. "Ey arkadaşlar hayat böyledir , hayat şöyledir oyun aslında şu nedenden oynanır, bu neden bize ters gelir." Gibi okuyucu mektupları o kadar geyik kokar oldu ki anlatamam. Tamam çocuklar bizden sizden etkileniyor, örnek olmamız lazım ama bu bir oyun dergisinin altından kalkamayacağı bir şey Çünkü bu eğitim konusu çok derin bir konu eline klavyeyi alan ayın mektubu olucam diye çok affedersiniz ama zırvalıyorlar bilmeden. Benim kastettiğim editörlerin yazıları değil okuyucuların gönderdiği bu yöndeki yazılar. Kardeşim sen bu dergiyi oyun dergisi olarak mı? Yokse bir eğitim dergisi niyetine okuyorsun.Ben dahil herkes haddini bilmeli. Bilmeden ileri gittiysem özür dilerim. Durduk yere azar işitmeyelim Berker Babadan.
4. Sayfa tasarımlarınız mükemmel. Acizane bunu bir grafiker olarak söylüyorum. Özellikle bu ayki konsol sayfaları müthiş olmuş. Ayrıca Mega Emin'e DODO (GTA3) uçma dersleri için teşekkür ederim.
5. Ben dediğim gibi bir buçuk yıldır dergiyi alıyorum. Önceki sayılar bende yok PDF formatında verileceği bir ara söylenmişti. Ama ses seda yok. Eğer bana dergileri gönderirseniz hiçbir çıkar gözetmeksizin dergileri CD'ye PDF formatında hazırlarım. Tabii ki dergileri geri iade ederek.
Son olarak Berker ağabeye özel selamlarımı gönderiyorum. Onunla bir çok konudaki görüşlerimiz uyuşuyor. Özellikle hayalleri , kurşun geçirmez camlı kule gibi. Müthiş hayaller abi sana belgeli olarak bende projelerimi göndermeyi düşünüyorum.
Herkesin tek tek o Mouse tutan ellerini öper saygı ve sevgilerimi sunarım.

Erdoğan Uzunoğlu
nvdia@mynet.com

Merhaba Erdoğan,
LEVEL halkı ne ya? Biz bir dergi çıkarıyoruz, insanlar da para verip okuyor, bu kadar basit, abartmayın hacı bu olayları! Neyse, geçelim cevaplarına, zaten ilk mektuptan aldım ateşi, beynim duman tütüyor.
1) Yandaki Chip daha erken çıkıyor, neden? Aynı matbaada basılıyoruz ve o matbaada Vogel dergileri haricinde bir sürü şirketin işi daha basılıyor. Sonuç olarak dergiyi aynı gün teslim etsek bile, ki bu pek olmuyor, diğer yayınların basım önceliği Level'dan daha yüksek. Peki niye aynı gün veremiyoruz? O da çalışma konusu ve içeriğinden kaynaklanan bir durum. Chip editörlerinin işleyecekleri konular ve materyalleri bazen bir yıl öncesinden bellidir. Level ise daha esnek olmak zorunda, çünkü olmayan bir piyasaya gelmeyen ve ne zaman çıkacağı belli olmayan ürünleri tanıtıyoruz.
2) Sıfır reklamla bayii satışlarından para kazanmaya çalışan bir dergiyiz, dünyada yok böyle bir olay. Dergi, gazete dediğin reklamdan kazanır, bayii satışından değil, madem grafiker adamsın, az çok bilmen lazım bu olayları.
3) Okur incisi toplamak için özel bir çabamız yok, ayrıca kimsenin inci olmak için uğraştığını da sanmıyorum. Zaten böyle bir ülkede buna gerek de yok kanımca, bilmem yanlış mıyım?
4) Sayfa tasarımları devamlı üzerinde oynadığımız, iyileştirmeye çalıştığımız önemli bir konudur. Sen de bilirsin ki sayfaya bastıkların kadar, bunları nasıl bastığın da önemlidir. Yoksa okunmaz olur o dergi, o zaman da anlamı kalmaz dergi çıkarmanın.
5) PDF formatı olayına Sinan bir ara baktı, ancak genel kalitenin çok düşük çıktığını söyledi. Ayrıca işlem korkunç zaman alıyor, şimdilik askıya aldık o projeyi.
Berker abin de senin gözlerinden öper, merak etme. Ama iki yazısını okudun diye kafanızın süper uyuştuğunu da sanma, o manyağın sağı solu belli olmaz çünkü! (Bak gene bilinçaltı giriyor devreye, delirtecek beni sonunda bu alt egolar ama ya!)

MUHTEŞEM İKİLİ

İyi günler değerli LEVEL dergisi editörleri,
Uzun zamandan beri derginizi alıp onda farklı oyunlar tanımaktayım ancak FRP konusunda araştırmalarınızı pek yeterli bulamamaktayım. Derginizde uzun süredir FRP bulamadım tabii ki belli başlı bir kaç oyun dışında. Sizden ricam bu işte profesyonelliğinize daha çok yakışacak bir şekilde özen göstererek çalışmalarınızı bekliyorum.
Not: Ben bir FRP delisiyim :) bir gün sizde benim gibi olduğunuz zaman benim neyi kastetiğimin farkına varırsınız.
Çalışmalarınızda başarılar diliyorum.
Sakarya'dan kucak dolusu FRP'ler.

Mesut & Orkun

outbox



Merhaba size de,

Doğrusu senin mesajını alana dek dergide FRP üzerine herhangi bir araştırma olduğundan haberdar değildim. Nitekim açıp baktım ki ben haklıymışım, dergide öyle birşey yok. Sadece içimizden FRP seven bazı elemanların yazıları ve tabii bir de bilgisayar FRP'lerinin incelemeleri var. Eh zaten Level bir FRP dergisi değil, bilgisayar dergisi, *o yüzden bu durum çok doğal*. FRP konusu tamamen farklı bir alan ve yabancı ülkelerde bu konuda çok sayıda dergi var. Bir ara ülkemizde de sırf bu konuya eğilen bir dergi çıktı ama yanlış hatırlamıyorsam pazarın küçüklüğü nedeniyle pek ayakta kalamadı. Peki pazar payı neden küçük? Çünkü ülkemizde dergi ya da kitap okumak açık*ça dudak bükülen, küçük görülen bir uğraş*, işte ondan. Çoğu insan bir dergi almaktansa gidip hamburger yemeyi filan tercih ediyor. Nasıl bir mantıktır bilemiyorum tabii, sanki ikisi kıyaslanabilecek şeylermiş gibi.

THE GLOW

Selam Berker Abi,

Sana kısa ve öz bi sorum olacak. Fallout 2'ye mod yapabilmem için nelere ihtiyacım var. Bildirirsen sevinirim.

Sevgiler

Tayfun Yavuzbayır

Merhaba Tayfun,

Fallout 2 aslında sonradan yeni bölümler, yani haritalar eklenebilecek biçimde modüler olarak tasarlanmış bir oyundur. En azından vaktiyle yapımcılarının söylediği buydu, eğer yeterince istek gelirse haritaya yeni bölgeler, Questler, NPC'ler ve*saire ekleyeceklerini söylüyorlardı*. Ancak bildiğim kadarıyla bu hiç gerçekleşmedi. Senin MOD yapmana gelince, o iş o kadar kolay değil. Doğrusu Fallout ya da Baldur's Gate gibi oyunlara CS haritası yapar gibi mod yapamazsın. Bunların program kodları çoğunlukla standart bir FPS'den çok daha karmaşıktır ve üzerinde çalışabilmek için *hayli sağlam bir programcılık birikimi lazımdır*. Çünkü program kodunu komple kırıp neyin nerede olduğunu çözmen lazım. Mesela Counter Strike'ı tasarlayan eleman da aynen böyle başlamıştı. Ayrıca bu oyunlar bitmap grafiklere abandığından, sıfırdan yeni bir bölüm yaratabilmek için grafik tasarım alanında da cidden bilgili olman lazım. Uzun lafın kısası, tek başına pek altından kalkabileceğin, basit bir olay değil. Zaten o yüzden yurtdışında bu gibi projelerle uğraşan amatör programcı grupları bünyelerinde çok sayıda gönüllü *katılımcıya yer veriyorlar*. Peki mailine niye burada yer verdim, başka merak eden varsa onlar da okusun diye. Kal sağlıcakla.

ÇOCUKTUM, UFACIKTIM, DOOM OYNADIM, ACIKTIM!

Merhaba Level ailesi,

Bu ay size ikinci e-mail'im bu. Derginizi çook seviyor ve beğenerek her ay alıyorum. Gerek dergi gerek CD gerek fiyat olarak çok iyisiniz. Bu e-mailim de size ikinci bir tavsiyede bulunucağım. Bilirsiniz bizim çocukluğumuzda bilgisayar, playstation *vb. aletler yoktu.Ben çocukluğumda* (6) yaşında arabacılık oynardım (7) oyuncaklarla kavga ederdim, (8,9) yaşımda silahcılık (12) yaşımda ise bilgisayar oynamaya başladım.Ama benim kardeşim (6) yaşında arabacılık oynayacağına Midtown Madness'i oynuyor (7) yaş'ında adamları kavga ettireceğine bilgisayar'da kavga oyunlarını tercih *ediyor (teknoloji o kadar gelişti ki artık çocuklar* da bilgisayara kayıyor). Teyzemin oğlu silahçılık yerine GTA 3 'ü tercih ediyor evinde bilgisayar var ve orada oynuyor. Bu neslin çocukları bizim gibi büyük yaşta değil aksine 6-7-8-9 yaş gibi ortalama yaşta başlıyor. Neyse benim size bir tavsiyem var: Dergide ve internette bir köşe açsanız. Biz inter*nete sizin sitenize girip bir oyun açıklaması yazsak* ve güzel yazanlar dergide yazılsa. Nasıl olur? Kendinize istediğiniz gibi bakın. Bay, bayan, grafik tasarımcı,dağıtımcı hepinize teşekkür ediyor ve hepinizi çooook seviyorum.. Hoşçakalın.

Furkan Dilben

Seni bilmem ama ben çocukken 5 ve 25 kuruş gibi pere birimleri vardı.

Merhaba Furkan,

Seni bilmem ama ben çocukken 5 ve 25 kuruş gibi para birimleri vardı, bunlarla poğaça alınabili*yor, poğaça sokaktaki kedi yavruları ile ortaklaşa* mideye indirilebiliyor, gazoz içilebiliyordu. Bakkal amcalar genellikle çocukların cebinde para olmadığını bilir, çok yaramaz olmayanlara kaldırımın kenarına oturup sattıkları çizgi romanlara bir göz atabilme imkanı tanırlardı. Kremalı bisküvi ve küçük gofretler iri teneke kutuların içinde satılırdı. *Mahalle aralarında bolca boş arsa ve benzeri* oyun alanı bulunurdu. Yıkıntılar kale olur, karşı mahalleden gelen düşmana karşı savunulurdu. Çok kalabalık karşılaşmalarda dayak yememek için iki taraf ta diplomasi seçeneğine yönelirdi. Ortamda ne çok sayıda Doğan görünümlü Şahin, ne de bunlarla sokak aralarında gaza abanan hayvan oğlu hayvanlar bulunmadığından, çocuklar sokaklarda pek rahatsız edilmeden bütün gün top oynayabilirdi. Kaf dağının ardındaki ejderha konusu biraz muallaktı belki, ama aramızda en serserilerin kamyonet kasasına asılıp taa Fatih'ten Kasımpaşa'ya kadar gittikleri gibi efsanelerin varlığı tartışılmazdı. Çocuk öldürmekten zevk alan sapıklar iki gün sonra sokağa salınmayıp doğrudan ipe çekildiğinden evin dışı bugüne oranla biraz daha gü*venliydi. Fakir insanlar hayattan henüz ümitlerini* kesmemiş, daha yolun başındaki gencecik çocuklar ekranlardaki manken bacaklarına tamah edip kapkaççılığa, oto hırsızlığına, gasp ve tecavüze 9-10 yaşlarında başlamamışlardı. Yani demek istediğim şudur ki, teknoloji gelişti de bana mı gelişti? Bomba yapana, satana, kullanana gelişti teknolo*ji. Dünyanın posasını çıkaran, milyarlarca insan aç* ölürken parayla puro yakana gelişti teknoloji. İnsanoğlunun kendi kendini yemesi, bir an önce geberip yerini ota böceğe bırakabilmesi için gelişti teknoloji. Velhasılı kelâm, YAŞASIN TEKNOLOJİ!

BÜLBÜL ÖTÜŞLÜ WINDOWS SEVENLER DERNEĞİ

Sevgili Berker ağabey,

Nasılsın iyi misin? Beni sorarsan bu maili yazacak kadar cesaretlendiğime göre iyiyimdir heralde. Yazılarınızı altı aydır takip ediyorum ve beğeniyorum. Tam olarak bilmiyorum hanginiz soru cevaplıyor ama ben daha once level@level'e bir mail attım. *Ya ben yanlış adrese gonderdim ya da okun*madı ve cevaplanmadı ama önemi yok ta size ulaştı mı bilmek isterdim. Neyse konuya gireyim benim sana birkaç sorum olacak samimi olarak cevaplarsan sevinirim.

1) Bu bilgisayar bağımlılığından nasıl kurtulurum?

2) Win XP de Worms World Party oynayamıyorum neden?

3) Sen hangi işletim sistemini kullanıyorsun?

4) *Bütün LEVEL'a selam söyler misin?*

Sorularımı cevaplarsan sevinirim.

Saygılarımla

Oğuz Akyıldız

Merhaba Oğuz,

Gördüğün gibi mailini almakla yetinmedim, bir de dergiye bastım, ne eşşek herifim di mi? Eheh, bu *arada şunu hemen belirteyim ki bize mail atmış* olmanız, bizim o maili kesinlikle aldığımız anlamına gelmez. Ne hikmetse e-mail olayı da normal postaya benzemeye başladı, atılan mesajlar yerlerine ulaşamayabiliyor. Bu durum özellikle turnuva organizasyonlarında işimizi çok zorlaştırdı. Ama neyse, işte sorularına cevaplar:

1) Ahaha, tam adamına sordun ha! Bak şu saatten sonra bilgisayarlardan kurtulmamıza imkan yok, o yüzden kendini onlarla yaşamaya alıştırsan daha iyi olur. Demek istediğim hayatını ona endeksleme, bırak bilgisayar sana yardım etmek için orada olsun, ama seni yönetmesine izin verme. Ve onun dışındaki şeylere de bolca zaman ayır, çünkü herşeyin fazlası zarardır.

inbox



2) Kimbilir? Görünüşe bakılırsa Windows XP oyun çalıştırma konusunda pek o kadar verimli değil, pek çok okurdan devamlı şikayet alıyoruz. Ama tabii bunda o kadar çok etkenin parmağı olabiliyor ki, buradan birşey söylemem imkansız. İşletim sistemini update etmeyi filan dene, işe yarar.
3) Valla ben inatla 98 kullanıyorum ve böyle giderse daha uzun süre de kullanacağım. Tuğbek geçenlerde XP'nin ne kadar iyi olduğundan bahsedip duruyordu. Yanına gidip ekrana bir baktım ki adamın "sürükle-bırak" olayı uçmuş! Yani ekranda dosya taşıyamıyor! Bir de adam ne dese beğenirsin? "Olur canım o kadarcık" deyiverdi sırıtarak!
4) Söylerim, niye söylemeyeyim? Sen kal sağlıcakla hele.

DONANMAK YA DA DONANMAMAK!

Selam Berker,
Belki övmek için söylüyorum diyebilirsin ama yazıların gerçekten düzen ve içerik olarak çok güzel inşallah böyle devam edersin. Neyse fazla oyalanmadan soruma geçmek istiyorum. Doom 3 ile ilgili olarak yazında şimdiki sistemlerin iyileri bile vasat çalıştırır diyorsun. Bu oyun için sistem upgrade planları yapıyorum, bu durumda sana göre Pentium 4 (1.6), 256ddr ram (sonra 512 ye çıkartırım) ve GeForce 4 TI 4200 (64 ram) ekran kartı bu oyunu rahat bir şekilde çalıştırabilir mi? Bu konuda cevap gönderirsen çok sevinirim kendine çok iyi bak hoşçakal.

sukrusar@mynet.com

Merhaba Şükrü,
Şu Doom 3'ü Allah nasıl biliyorsa öyle yapsın, daha oyun çıkmadan geyiği öyle bir aldı yürüdü ki, hele de "çalıştırır-çalıştırmaz" muhabbetinden baygınlık geldi bize cümleten. Yahu sabır! Hele oyun bir çıksın, hele bir görelim nedir, ne ayaktır! Ama tabii Carmack amcam ısrarla GeForce 5 ya da yukarısı diyor, o ayrı. Buna en az 2,5 GHz işlemci ve 512 de RAM ekle ve tabii hızlı bir de sabit disk. Tabii bu benim tahminim, daha yukarısı da olabilir. Şimdi diyeceksin ki "Benim dediğim sistem çalıştırmaz mı?" Çalıştırır muhtemelen ama grafik detayın ne kadarını görürsün orası meçhul. Benim tavsiyem sistem toplamayı düşünenlerin çok acele etmemesi, çünkü önümüzdeki 3-6 ay içinde donanım standardlarında büyük değişiklikler olması bekleniyor. O yüzden elinizdeki sistem şimdiki oyunları iyi kötü çalıştırıyorsa sırf Doom 3 için para harcamayın, bekleyin.

Doom 3'ü Allah nasıl biliyorsa öyle yapsın, daha oyun çıkmadan geyiği öyle bir aldı yürüdü ki.

Beni de aranıza alın!

Inbox & Outbox'a ulaşmak için :
Adres: Piyalepaşa Bulvarı,
Zincirlikuyu Cd. Ün İş Merkezi,
231/3 80380 Kasımpaşa/İSTANBUL
Fax: (0212) 2971733
e-mail: inbox@level.com.tr
Eğer donanımla ilgili bir probleminiz varsa, donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

AKDENİZ AKŞAMLARI

Sevgili Level editörleri ve Emin abi,
Bu size ikinci mektubum. İlkini de herhalde çok uzun olduğundan yayınlamadınız. Umarım bu sefer yayınlarsınız. Çünkü daha önce de başka oyun dergilerine de (tek sizi okuyor değilim), hatta bir çizgi roman dergisine de mektup yazmıştım. Ancak her denememde başarısız oldum. Arkadaşlara hava atçaz, mektubum dergide çıkacak diyorum, çıkmayınca da ben yalan söylüyormuşum gibi oluyor. (Bir cümle bu kadar lakayt olur.)
Dergide birşey dikkatimi çekti. Adını söylemek istemediğim ve şu anda yayından çekilen bir oyun dergisinin editörü Fırat Akyıldız, Level'a geçmiş. Sorum ona, acaba neden dergiyi bıraktınız?
Şimdi sorularıma geçeyim:
1- MGS 2 kaç CD ve Substance pakedinin de asıl MGS 2 gibi sadece orijinali mi bulunacak? Bu konuda bir soru daha, bunu çok merak ediyorum; yeni Ninja ya da diğer adıyla Raiden kim?
2- Final Fantasy serisi daha ne kadar sürecek? SquareSoft batana kadar mı?
3- Doom 3'ün herhangi bir konsola çıkma ihtimali var mı?
4- Geçen (Eylül) sayınızda bir köşede Black & White'ın PSX'e çıkacağını yazmışsınız. Ben de bunu duyunca geçici şoka girdim. Ne zaman çıkacak?
Sorularım basit, umarım siz de basit cevaplarsınız. Lütfen bu sefer hayallerimi suya düşürmeyin. Antakya'dan gönderiyorum diye beni hor görmeyin. (Ehüveeee! Ühüüüeee!) Lütfen lütfen lütfen mektubumu yayınlayın. Millet bir sayfalık mektup gönderiyor (bkz. Ağustos Inbox) , benimki yarım sayfa bile tutmaz.
İyi günler.

Utku Savaş

Merhaba Utku,
Her ne kadar "Emin Abi" girişinden kıllandıysam da, mektubuna burada yer vermemek eşşekliğini yapamadım. Sen taa Hatay'dan mektup yaz, üstüne bir de mektup kağıdına illüstrasyon ekle, Berker kalkıp onu basmasın, olacak iş mi? Tabii o çizimi buraya aktarmadım, ama ağlama ve yalvarma efektlerine dek herşeyi aynen kopyaladım. Amanin, sakın arkadaşlarına hava atayım derken rezil etmiş olmayayım seni? Nıhahaha! Laf aramızda çizgilerin fena değil, daha oldukça ham ama tarzın biraz agresif olmakla beraber hayli hoşuma gitti. Ama gereksiz taramalardan kaçın! Bu ne ya, gene Oğuz Aral üstad gibi konuşmaya başladım! Neyse, gelelim sorularına:
1- Valla ne demek istediğini anladıysam Orc sürüleri kovalasın beni! MSG 2'yi pek oynamadım, Sinan'ın oynayışını ve terleyişini seyretmek daha eğlenceli geldi bana. Hatırladığım kadarıyla oyun tek CD idi, yoksa değil miydi? Raiden'ın kim olduğuna gelince, olayın akışındaki Brezilya dizisi tadı bir noktada hafızamı formatladı korkarım. Ama sanki hatırlar gibiyim, dur bakayım, kimdi o eleman? Cık, hatırlayamadım. Ama Sinan hatırlıyorsa tashih yaparken buraya bir parantez açıp yazar herhalde, eşşek değil ya! Yoksa eşşek mi?=) (Substance PS2'ye ek görev paketi, PC ve diğer konsollara orijinal MGS2 ile birlikte çıkacak. Raiden'ın kim olduğunu yazarsam, 20000 okurum tarafından parçalanma tehlikem var, bu arada Berker bey, sizi şu bizim küçük odaya alalım lütfen – Sinan)
2- Final Fantasy olayı bu noktada ağırlıklı olarak Internet üzerine taşınıyor ve bir MMORPG haline geliyor. Tabii FF serisinden başka oyunlar da çıkabilir herhalde, sonuçta kimse böyle sağlam bir oyun lisansını kolayca çöpe atamaz.
3- Doom 3 korkarım şu an piyasadaki konsolların kaldırmayacağı kadar ağır bir oyun olacak. Ama tabii ileride Playstation 3 için çıkar belki, ne de olsa o konsol şimdikinden 10,000 kat filan daha güçlü olacak deniyor. Ama konsolda FPS ne kadar oynanır, orası tartışılır.
4- B & W herhalde PS1 için çıkmaz, olsa olsa PS 2'dir o. Ancak doğrusu bu konuda bir bilgim yok. PC oyunlarını konsola port etmek hayli kasan bir iş, hele de PS 2 gibi programlaması zor bir sistem söz konusu ise.
İşte cevapların, ah tabii bir de Fırat sorusu vardı di mi? O konu aslında çok basit, dergi editörleri okurların sandığı gibi birbirleriyle düşman filan değildirler. Yani aramızda az çok bir iletişim mevcuttur her zaman. Ve tabii sektörün içinde olduğumuzdan batma-çıkma haberlerini okurlardan biraz daha önce alırız. Uzun sözün kısası Fırat GamePro'yu bırakıp bize geçmedi, aksine o derginin kapanması gündeme gelince Sinan kendisine bir teklif götürdü. Biz de kendini ispatlamış profesyonel bir yazarı saflarımıza katmış olduk. Olay bu kadar basit. Hadi kal sağlıcakla, Akdeniz havasını

outbox



da doya doya solu bizim için. İstanbul'da oksijen yıllar önce tükendi çünkü. Ancak fotosentezle yaşanabiliyor.

SİR ÇÖMEZ

Kapı çok sert bir şekilde vuruluyordu. Mad'in sinirleri zaten tepesindeydi. Çünkü ofiste kahve bitmişti. Bu sinir bozucu olayın üstüne WarCraft 3 cd'sinin kaybolması onu büsbütün çileden çıkarmıştı. Gitti sinirle kapıyı açtı. "Bak postacı geliyooor" diye bağıran postacıyı bir yumrukla yere serdikten sonra gelen mektuba bakmaya ba_ladı. *Mektubu bir çırpıda okuma isteği duydu. İçinde* şöyle yazıyordu mektubun:

Selam Mad, Umarım kötü bir zamanında yakalamışımdır seni. İçimden tek kötü zamanında olan insan olmak gelmiyor çünkü. LGS sonuçlarının açıklanmasına çok az kaldı. Sınava nasıl hazırlandığımı bir ben bilirim. Çok fazla çalışmasam da hep "ya kazanamazsam" korkusuyla yaptım işlerimi. Ama ne güzeldi çocukluk yılları. Dertsizdi, tasasızdı. 1. sınıftan itibaren hep okul birincisiydim. *Eh burnum da biraz havadaydı.* Ve bu sınavlarda geçtiler beni. Anormal olan benim. Yerimde saydım. Ama o kadar da mutsuz değilim. Bu bana oyunlar hakkında bilmedi_im bir şeyi gösterdi. Oyunların ilaç gibi geldi_ini öğretti bana. Oyunlara sarıldım unutmak için bütün bunları. Oyun dünyasına attım kendimi. Güzellikler dünyasına. *Ders yok, büyük sorunlar yok.* Gerek Dungeon Siege'de level atlarken, Gerek War Craft 3'te Orc keserken soyutlanıyorum dünyadan. Uçuyorum, zamanı unutuyorum. War Craft 3 oynarken bana 10 dakika gibi gelen zaman dilimi içerisinde 1,5 saat geçiyor. Oyun başından kalktığım zaman sanki bir rüyadan uyanıyorum. Kızmıyorum kendime fazla oyun oynadığım için aksine aferin diyorum kendi kendime çünkü ben oyun oynuyorum ve dertlerimden sıyrılıyorum. Oyun oynamak ilaç *gibi geliyor. Büyüklerime soruyorum "Neden sigara içiyorsunuz" diye.* Bana dertlerimi unutmak için diyorlar. 14 yaşındayım, sigara nasıl bir şey bilmiyorum ama dertleri unutmak için oyunlar sigaradan daha cazip geliyor bana. Şehrimi kuruyorum "İşte bir şey başardım. Bir şaheser yarattım" diyorum kendi kendime ve bu bana her şeyi unutturuyor. Ailem 14 yaşına geldin hala oyun oynuyorsun hem de günde 3-4 saat diye kızıyor bana. Oyunda yaş sınırı yok. Daha doğrusu oyunda SINIR yok. Oyun kendi dünyan istediğini yapmakta serbestsin. Bir tek şey dışında o da oyunu kapatmak. Seni çok sıktım galiba Mad. Belki de çoktan buruşturup çöpe attın mektubu. Ama son bir şey söylemek istiyorum. Ey LeVeL *halkı oyun oynayın.* Hangi türde olduğu veya derdinizin olup olmaması bir şeyi değiştirmez. Eğlence eğlencedir ve kimse sizi bu zevkten alıkoyamaz.

SiR_WaRCRaFT

Merhaba My Liege,

Lakabını "Sir Çömez" olarak değiştirdim, çünkü bilmediğin bazı önemli şeylerin olduğunu gördüm açıkça yazdığın mektupta. Nedir? Beni kahvesizlik, sigarasızlık ya da oyunsuzluktan sinire vermiş bir durumda yakalayamazsın, çünkü profesyonel bir "tiryaki" tüm bunların yedeğini hazır tutar yanında! Heh heh heh. Bu arada, sigaraya başlamak hayatımda yaptığım en büyük kerizlikti bana sorarsan, hem de her açıdan! Ama gel gör ki sigaradan nefret eden, etrafındakileri sigaradan vazgeçiren bir adam bile yaşı ilerlerken siga*raya başlayabiliyorsa, var sen anla bu gezegenin* halini! Tabii bu işin bahanesi, bu zıkkımı içmeyi haklı çıkarabilecek hiçbir mazeret yok bu dünyada, bir tiryaki olarak bunu çok iyi biliyorum. Oyunlara gelince, ailen bir daha sana "şu yaşında halen ısrarla oyun oynadığın" için kızarsa, onlara dergideki resmimi göster. Ve yanındaki rakamın doğum tarihim olmadığını da ekle! Bu da çenelerini kapatmazsa ne kapatır bilemiyorum. Ve merak etme, ilerleyen yaşımla birlikte gittikçe *daha seçici olmaya başlamış olsam da, oyun oy*namaktan vazgeçecek değilim. Sen de vazgeçme. Hiçbiriniz vazgeçmeyin! Ama bilgisayar oyunlarından başka şeylere de zaman ayırın, çünkü birşeyler yaratmanın, iyi bir eser ortaya koymanın başka yolları da var.

lar. Aynı şehrin içinde gidp ziyaret edebilecekleri, Sinanla, Tuğbekle, Berker abiyle, Burakla, Fıratla, Serpille tanışabilecekleri bir LEVEL karargahı var. Aslında E-Oyun'a gelmeyi çok istedim ama saçma sapan sebeplerden dolayı olmadı. Yalnız gelmeyi bile göze almıştım. Ama olmadı. Sizi görecektim. Sohbet edecektik. Hayatımda ilk defa konsollarla karşılaşacaktım. Ama olmadı. Ama olacak. Birgün sizinle tanışma şerefine ereceğim LEVEL"

Merhaba Level,

Size birkaç sorum olacak. Aha:

1. *Broken Sword 3 çıkmayacak mı? Neyse canım* çıkmasın, canı sağolsun.
2. Acaba kendi ses ve görüntülerinizden oluşan bir videoyu LEVEL CDsine ekleyebilir misiniz? Mümkünse tabii!
3. Bi de Süpersiniz, onu diyecektim

Saygılar, Sevgiler

TheFikri-KKTC

Merhaba Fikri,

Diyeceğini demişsin, duygunu düşünceni dökmüşsün. Sağolasın. *Bu sene olmaz seneye daha* büyük bir fuarda karşılaşırız, üzme kendini. Ama bil ki biz sık sık karşınıza çıkıyoruz, sadece sizin haberiniz olmuyor. Mesela iyi bak, StarCraft oynarken Terran Marine'lerden biri sana yan yan bakıyorsa bil ki o benim ve o an oralardan geçiyorum. Sinan'a MOHAA'da rastlayabilirsin, ama çok dikkatli bakman lazım, çünkü çatılardan birine pısmış dürbünden etrafı kesiyordur. Arada bir ekran kartından tuhaf sesler gelirse ve CS oynar*ken nereden geldiği belli olmayan bir AVM kur*şunuyla devrilirsen bil ki bu Tuğbek'in muzipliğidir, o esnada senin bilgisayarından geçiyordur. Biz oralarda bir yerdeyiz, oyunların içinde, o denli sevdik oyun oynamayı ve bunu "çalışıyoruz" mazereti altında yapabilmeyi. Neyse, tabii cevapların da var, onlar da aşağıda:

1) *Geçen sayı verdik haberini ya, hatta bir de* resmini bastık. Broken Sword 3 yapılıyor, merak etme. Fena da olmayacak gibi. Videosu da var.
2) Var mı öyle bir durum Sinan? Varsa giriver araya da aydınlat bir yol bu arkadaşı. (Yok! – S.)
3) Biz süper değiliz be hocam, oyunlar süper! Ver kendini oyuna Luke! Ahahahahahaaaa!

... ama çok dikkatli bakman lazım, çünkü çatılardan birine pısmış dürbünle etrafı kesiyordur.

O ADAYI VERECEK ADAM DOĞMADI DAHA!

Level'a "Her derginin Inbox köşesini okuduğum*da hayretlere düşerim. Ben yazmışımdır oradaki* yazıları. Evet, benimdir onlar. Fikirlerim, düşüncelerim, itirazlarım, isyanlarım, espirilerimle bir bütünü temsil eder bana Inbox'dakiler. Sizi benim duygu, düşünce çerçevesi içinde seven birinin her olmadığını düşününce, Inboxda suratıma bangır bangır bağıran mektuplarla karşılaşırım: "SANA BAĞLANDIM LEVEL"... *Oradaki insanlarla* aynı şeyi düşünüyoruzdur, amaçların farkını gözardı ederek, ayni şeyleri istiyoruzdur. İnanın bu bir dergi sevgisi değil, ne de yakınlık duyduğun yazarlara karşı belirli bir yakınlık. Hangi kelimeyle ifade etsem yanlış olacak. LEVEL artık 4 yıllık bir gelenek, bir tutku haline geldi. İşte sizde burda*ki zoru başardınız LEVEL. Geleneklerle birlikte* tutkuları da canlı tutmayı ve her geçen gün büyütmeyi başardınız. LEVEL ve Inbox camiası en iyi dostlarım oldu. Teşekkürler LEVEL... İstanbulda yaşayan LEVEL okurlar. Gerçekten çok şanslı-

Aha, dibine vurmuşuz Inbox'ın gene. Kısmetse önümüzdeki aya devam ederiz, İyi Oyunlar!



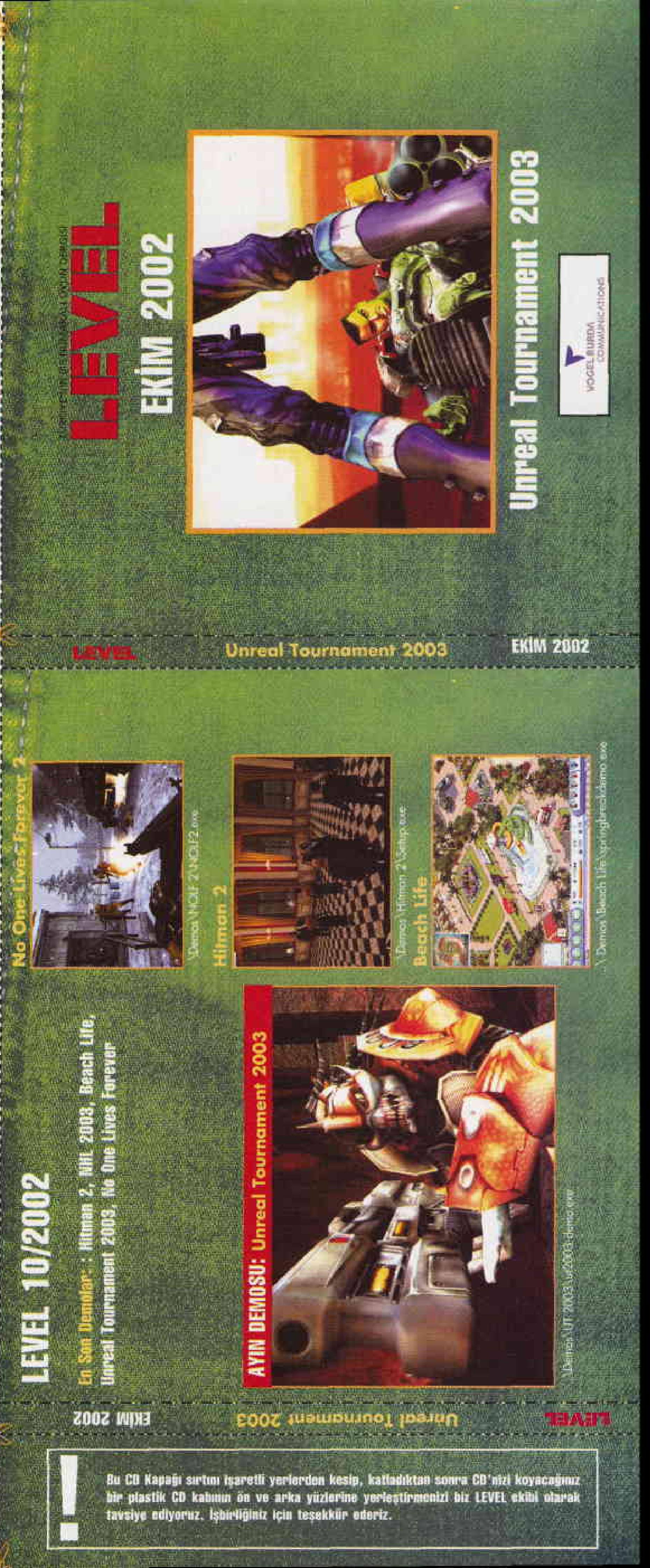
LEVEL CD 10/2002

Origami!

Sağdaki şey, dostlarım, elinize bir adet makas alıp işaretli yerlerden doğru bir şekilde kestiğinizde ve akabinde katladığınızda, şirin bir CD kapağı haline gelecektir. Boş bir plastik kapağın içine ön ve arka yüz olacak şekilde hazırladığımız bu kapak, değerli Level CD'lerinizi bundan sonra kaybetmemenizi ve içeriğini bir çırpıda görmenizi sağlayacak son derece faydalı bir eserdir. Deneyin, göreceksiniz.
Ama burada denenmişi var?!?

Yerin dibine girdik

Level CD'sinin ücra köşelerinden birinde, Level Underground diye minik bir klasör var. Sizden ve bizden birçok şeyin bir araya gelip dansettiği bu yere siz de katkıda bulunmak istiyorsunuz biliyoruz... O halde bizimle ve bütün Level'cılarla paylaşmak istediğiniz 500 KB'ı geçmeyen yazı, resim ve bilimumlarınızı underground@level.com.tr'ye gönderin. Tabii gönderdiklerinizin yanına minik bir text dokümanında kendi adınızı ve mailinizi sakın eklemeyin, adınızın eserinizin yanında yazılmasını istiyorsanız o başka tabii.



Demolar \Demos\..

Hitman 2	\Hitman 2\Setup.exe
NHL 2003	\NHL 2003\NHL2003PCDemo.exe.exe
Beach Life	\Beach Life\springbreakdemo.exe.exe
UT 2003	\UT 2003\ut2003-demo.exe.exe
NOLF 2	\NOLF 2\Setup.exe

Videolar \Trailers

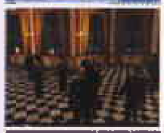
Broken Sword 3	broken_sword_3-ects_trailer-hires.avi
C&C Generals	c&c.avi
Fellowship of the Ring	Fellow.avi
Tom Clancy's Raven Shield	ravenshield2.avi
Sim City 4	SIMCITY4.AVI
Shining Lore	Shining Lore.avi

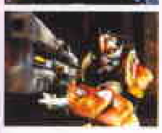
Extra\Extra\Addons

Neverwinter Nights Modül	Neverwinter Nights\ poolradv1.09c.zip
Operation Flashpoint Haritaları	Operation Flashpoint\..
WCG Demoları	WCG Demolar\..

Yama Dosyaları\Updates\..

America's Army:Operations	America Army\aao_patch_100to101b.exe
Industry Giant 2	Industry Giant 2\ig2patch1_2_en.exe
UT2003 Demo	UT2003 Demo\UT2k3DemoPatch1.exe
The Thing	The Thing\ The Thing US build 9 to US build 13 patch2.exe

OYUN DEMOLARI

Beach Life
Hitman 2
NHL 2003
No One Lives Forever 2
Unreal Tournament 2003

PROGRAMLAR

AVG 04.09.2002
ICQ v2002 Build 3728
ICQ Lite Build 1025
mIRC 6.03
Winamp 3
Zone Alarm

VIDEOLAR

Broken Sword 3
C&C: Generals
Fellowship of the Ring
Rainbow Six: Ravenshield
Shining Lore
Simcity 4

Extra

Neverwinter Nights için Pool of Radiance modülü
Operation Flashpoint için 29 harita
WCG AoK ve Q3 demoları

Not: LEVEL CD ile ilgili her türlü sorununuzu levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

+oyunlar

Demolar kısmından, Level CD'sindeki oyun demolarını kurabilir, kaldırabilir veya başlatabilirsiniz. Soldaki listeden bir demo veya film seçtiğinizde, ortadaki resmin üzerine tıklayıp o oyunun resimlerinin büyük hallerine bakabilirsiniz. Resmin hemen altında oyunun ne zaman piyasaya çıkacağını ve onun da altında demonun makul bir hızda çalışması için bilgisayarınızın sahip olması gereken minimum konfigürasyonu görebilirsiniz. Ayrıca, demoların düzgün çalışması için CD'mizin DRIVERS bölümünden Direct X programının en son sürümünün ve bilgisayarınızın ekran kartı, ses kartı gibi parçalarının en son sürücülerinin kurulu olduğundan emin olun.
Demolar bölümünde zaman zaman yeni çıkmış veya çıkacak olan oyunların tanıtım videolarını da bulabilirsiniz. Bu videoları çalıştırmak için hangi video programının gerektiği alttaki açıklamada belirtilecektir. Bu programı Shareware bölümünden kurmadan, videoyu görmeniz mümkün değildir.
Hotshots bölümünde, yeni duyurulmuş ve çıkmasına uzun zaman olan oyunların ilk resimlerini görebilirsiniz. Soldaki oyun isimlerinden birisini seçtikten sonra ortadaki resmin üzerine tıklayarak resimlerin büyük hallerini görebilirsiniz. Mouse'u ekranın sağına veya soluna tıklayarak bir sonraki ve bir önceki resimlere bakabilirsiniz.
Updates bölümünde ise bazı oyunların hatalarını gideren yama dosyalarını bulabilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, Türkiye'ye gelen oyunların çoğu Crack'li olduğundan, bu yama dosyaları Crack'li oyunlarda çalışmayacaktır. Eğer sizde oyunun Crack'li versiyonu varsa yama dosyasını kurmaya çalışmayın.

+videolar

1- CD'mizdeki videoların birçoğu az yer kaplaması için DivX sıkıştırma programı ile sıkıştırıldığından, bu videoları seyredebilmeniz için bilgisayarınızda DivX encoder'ının kurulu olması gerekiyor. DivX encoder'ı CD'mizdeki Shareware bölümünden kurabilirsiniz.
2- Bazı videolar ise QuickTime formatındadır. Bu videoları izlemek için ise QuickTime Player'ın bilgisayarınızda kurulu olması gerekmektedir. Bu programı www.apple.com adresinden indirebilirsiniz.
3- Bazı videolar ise, çok özel codec'ler gerektirmektedir. Bu videoları seyredebilmek için önce Internet'e bağlanmalı, daha sonra videoyu çalıştırmalısınız. Böylece gereken codec otomatik olarak bilgisayarınıza indirilik Media Player'a entegre edilecektir.

+programlar

Shareware bölümünde, bilgisayarınızı kullanmanızı kolaylaştıracak programlar bulabilirsiniz. Ayrıca Demolar bölümündeki videoların çalışması için bir video gösterici veya codec gerekiyorsa, burada bulabilirsiniz.
Sürücüler bölümünden oyunları oynamanız için gereken Direct X'in en son versiyonunu bulabilirsiniz. Ayrıca, piyasada en yaygın bulunan ekran kartlarının en son sürücülerini de burada bulabilirsiniz.

+diğerleri...

*****

SÜRÜCÜLER
Direct X 8.1
DivX 3.11
DivX 5.02
Nvidia Detonators
VobSub

*****

KASIM

KASIM

No One Lives Forever 2



Kate Archer, ah Kate. Düşmanların canını yaktığından çok bizim kalbimizi çaldın. Lara Croft bile senin kadar etkilememişti bizi. Tam o güzel yüzünü unutmaya başlamıştık ki, çat kapı geri dönmenin ne alemi vardı şimdi? Üstelik, çok daha güzelleşmiş olarak...

Unreal Tournament 2003



Quake 3'le vedalaşma vakti geldi çattı. Daha demosu piyasaya düşer düşmez birçok profesyonel oyun turnuvasında Quake 3'ün yerini alan Unreal Tournament 2003, gelecek ay elimizde olacak ve suyunu çıkartana kadar oynanacak.

Hitman 2



İsimsiz, ama barkodlu kiralık katilimiz istemediği halde Desert Eagle'larını yeniden eline almak zorunda kalıyor. En acımasız oyunlardan birinin devamında, sessizlik çok daha fazla önem taşıyor.

Battlefield 1942



Tüm zamanların en iyi online savaş oyunu mu? İşte bunu gelecek ay göreceğiz. Ama kesin olan bir şey var ki o da Battlefield 1942'nin şimdiye kadar çıkmış savaş simulasyonları arasında en iyi grafiklere sahip olduğu.

Total Club Manager 2003



Siz Championship Manager 4'ü bekleyedurun, EA Sports'dan çok şık bir menejerlik oyunu geldi. Görsel olarak CM'den kat kat üstün olması bir şey ifade etmiyor, çünkü zaten bu oyunları oynayanlar için grafik hiç önem taşımıyor. Bakalım derinlik ve gerçekçilik olarak TCM 2003 nerelerde?

Prisoner of War



2. Dünya Savaşı'nda bir Alman hapishanesinden kaçmaya çalışmak. İşte ilginç bir fikir size. Üstelik o kadar da sık işlenmiş bir fikir değil, oyunlarda en azından. Elinizdeki her şey, hatta zaman bile son derece kısıtlı olunca, oyunun gerilimi de fazlasıyla artıyor haliyle.

Level Kasım sayısı, 5 Kasım'da bayilerde

Gelecek sayının içeriği gerekli görülürse bizim tarafımızdan değişebilir. Başka kim tarafından değiştirilecekti?

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

LEVEL

Yayın Koordinatörü
Gökhan Sungurtekin sgokhan@chip.com.tr
Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
Sinan Akkol sakkol@level.com.tr
Yazı İşleri Müdürü
Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr
Yazı İşleri
Burak Akmenek burak@level.com.tr
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr
M. Berker Güngör gberker@level.com.tr
LEVEL web Sitesi
Selçuk İslamoğlu sislamoglu@level.com.tr
Serbest Yazarlar
Batu Hergünsel batuher@level.com.tr
Can Keri can@level.com.tr
Emin Barış megaemin@level.com.tr
Eser Güven eser@level.com.tr
Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr
Güven Çatak guven@level.com.tr
Onur Bayram onur@level.com.tr
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr
Katkıda Bulunanlar
Göker Nurbeyler skyman_lvl@yahoo.com

Grafik Tasarım
Didem İncesağır didem@level.com.tr

Yazı İşleri e-mail Adresi:
level@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul
Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem
Finans Müdürü Aylin Aldemir
Halka İlişkiler Müdürü Özlem Cenker
Pazarlama Bölümü Ayten Çar
Abone Bölümü Satış Müdürü Aslı Bozyayla
Abone Servisi Ayten Akgüre, Esra Cicek
Dağıtım Müdürü Cem Cenker
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü Turgay Tokatan
VOGEL Medya Yayıncılık A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

VOGEL MEDYA YAYINCILIK REKLAM GRUBU
Satış Müdürü:
Gülcan Bayraktar gulcanb@vogel.com.tr
Pazarlama Müdürü
Güler Okumuş ogular@vogel.com.tr
Reklam Müdürü
Yeliz Koyun kyeliz@vogel.com.tr
Reklam Trafikeri
Aynur Kına aynur@vogel.com.tr

Renk Ayrımı-Film Çıkış ve Baskı
ASIR Matbaacılık Ltd. Şti. Tel:(212) 283 84 38
Dağıtım: BİRYAY A.Ş.
VOGEL Medya Yayıncılık Tic. A.Ş.:
Gayrettepe Mahallesi Prof. Bülent Tarcan Sokak No:6
Gayrettepe İş Merkezi B Blok 34349
Gayrettepe İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71 (pbx)
Faks: (212) 217 95 32
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone Web Adresi: http://abone.vogel.com.tr
Web Adresi: http://www.chip.com.tr

VOGELBURDA COMMUNICATIONS